KARTHÄFTE

KARTHÄFTE

Innehåll

Tabeller

Kartor

typiska ointelligenta varelser

Djur	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	SB	KP	Förfl.
Babian	14	7	11	17	6	11	—	9	L14,S3
Drinn	17	17	11	18	5	11	1T4	14	L24, S6
Flodhäst	34	34	20	11	5	11	2T6	27	L16, S5
Giftorm#	5	2	7	17	4	13	—	5	L8, S1
Hjort	20	23	13	11	5	11	1T6	18	L20, S8
Krokodil	38	38	13	7	4	11	2T6	26	L6, S10
Niding	50	40	20	16	4	12	3T6	30	S30
Panter	17	9	11	22	5	11	—	10	L16, S4
Skorpion	1	0	1	17	1	1	—	1	L2
Slemvarelse	28	28	14	4	3	7	1T10	21	L4, S1
Spindel	1	0	1	17	1	1	—	1	L2
Spottorm#	11	3	7	17	4	13	—	5	L8, S1
Stryporm#	23	18	11	15	4	15	1T6	15	L8, S1
Tiger	29	20	14	16	5	11	1T6	17	L16, S4
Träskbjörn	29	29	11	19	5	11	1T10	20	L12, S4
Träskvarg	11	6	14	16	5	11	—	10	L16, S3
Vampyr-fladdermus	9	7	9	17	5	11	—	10	F50, L1
Vattenbuffel	42	32	16	9	4	11	2T6	24	L14, S3
Örn	9	7	9	17	5	11	—	8	F50, L2

#Det finns otaliga ormarter i träsket. En del är bjärt mönstrade och har då inte färdigheten Kamouflage.

Giftorm: Skillnaden i giftstyrka mellan de olika arterna är mycket stor, från 5 till 20, och SL får avgöra vad som är passande.

Stryporm: Om kramattacken träffar en gång är offret fullständigt insnärjt av ormen. Om offret lyckas med ett svårt SMI-kast har han dock vapenarmen fri. Varje SR måste offret lyckas med ett FYS-kast för att inte svimma av syrebrist. Endast metallrustningar skyddar mot kramattacken, som riktas mot bröstkorgen.

Spottorm: Giftet i spottet och i bettet har styrka 6. Varelsen angriper gärna genom att spotta mot offrets ögon. Ormens chans att träffa minskar med 2 för varje meter ökat avstånd. Om attacken lyckas innebär det att denna har träffat. Offret blir omedelbart förblindat och om giftet

Skydd	Vapen	Färdigheter
—	1 Bett (11, 1T6)	Smyga 14, Uppt. fara 14, Hoppa 18, Klättra 18, Simma B3
6/1	2 Bakhovar (10, 1T4) 1 Svanssnärt (10, 1T8) 1 Bett (12, 1T8)	Gömma sig 13, Lyssna 15, Hoppa 13, Smyga 10, Simma B3, Upptäcka fara 13.
5 p	1 Bett (14, 1T8)	Upptäcka fara 11
—	1 Bett (9, 1T4+gift)	Spåra 10, Kamouflage 14
1 p	1 Stångning (7, 1T6) 2 Klövar (11, 1T6)	Upptäcka fara 12
6 p	1 Bett (14 1T8) 1 Svanssnärt (12, 1T4)	
5p	1 Bett (18, 1T8)	Spåra 15
1 p	2 Klor (13, 1T6) 1 Bett (13, 1T8)	Hoppa 15, Klättra 15, Smyga 15
—	1 Stick (18, gift†)	
—	Se beskrivning	Spåra 15
—	1 Stick (19, gift†)	
—	1 Bett (9, 1T4 + gift) 1 Spottattack (8, gift)	Kamouflage 16, Spåra 10
1 p	1 Kram (11, 1T8)	Smyga 16, Kamouflage 16
2 p	2 Klor (14, 1T6) 1 Bett (14, 1T8)	Hoppa 15, Klättra 15, Smyga 15, Kamouflage 10
3 p	1 Bett (13, 1T8) 2 Klor (13, 1T8) 1 Kram*	Klättra 4, Spåra 13
1 p	1 Bett (10, 1T8)	Spåra 16, Kamouflage 9
—	1 Bett (special)	Spåra 15, Finna dolda ting 15
2 p	1 Stångning (11, 1T6)	Upptäcka fara 12
1 p	2 Klor (10, 1T6) 1 Bett (6,1T6)	Finna dolda ting 15

inte sköljs ur ögonen inom 2 SR blir blindheten permanent. Om giftet missar ögonen kan det träffa andra punkter på kroppen och då ha normal giftverkan om det tränger in genom öppna sår. SL får bedöma vad som är förnuftigt eller inte.

*Om björnen träffar samma mål med båda klorna under en SR har den lyckats med en björnkram. Nästa SR och vidare till greppet bryts lyckas björnen automatiskt med sin kramattack (skada 2T8+SB) och har CL 19 för att träffa med sitt bett. För att bryta sig ur greppet måste offret med sin STY övervinna björnens på motståndstabellen.

†Om sticket träffar, slå 1T10. Om tärningsresultatet är högre än absorberingen hos offrets rustning eller skydd har sticket trängt igenom, och giftet injiceras i kroppen. Skorpiongift har styrka 10 och spindelgift styrka 8.

Data för nya varelser

Babian

STY 4T6 SMI 3T6+6
STO 2T6 INT 6
FYS 3T6 PSY 3T6
Förflyttning: L14, S3
Naturliga vapen: 1 Bett (FV 11, Skada 1T6, halv SB)
Naturligt skydd: 0
Färdigheter: Hoppa 18, Smyga 14, Upptäcka fara 14, Klättra 18, Simma B3.

Drinn

STY STO SMI 4T6+4
STO 3T10 INT 5
FYS 3T6 PSY 3T6
Förflyttning: L24, S6
Naturliga vapen: 2 Bakhovar (FV 10, skada 1T4), 1 Svanssnärt (FV 10, skada 1T8), 1 Bett (FV 12, skada 1T8).
Naturligt skydd: 6 poäng fjällpansar eller 1 poäng hud.
Färdigheter: Gömma sig 13, Lyssna 15, Upptäcka fara 13, Hoppa 13, Smyga 10, Simma B3.

Slemvarelse

STY STO SMI 1T6
STO 8T6 INT 3
FYS 4T6 PSY 2T6
Förflyttning: L4, S1
Naturliga vapen: 1 Krossattack (automatisk träff, skada 1T4+SB mot bröstkorg och mage varje SR, endast rustning av hela plåtar skyddar, "mjuka" rustningsdelar som ringbrynja och läder har ingen effekt).
Naturligt skydd: 0
Färdigheter: Spåra 15

Vampyrfladdermus

STY 2T6+2 SMI 3T6+6
STO 2T6 INT 5
FYS 2T6+2 PSY 3T6
Förflyttning: F50, L1
Naturliga vapen: 1 Bett (se beskrivningen för angreppsmetod)
Naturligt skydd: 0
Färdigheter: Spåra 15, Finna dolda ting 15

Typiska intelligenta varelser

Alv

STY	10	SMI	14	KAR	13
STO	9	INT	14	SB	—
FYS	11	PSY	11	KP	10

Förflyttning: L10
Färdigheter: Simma B5, Båge 15, Bredsvärd 12, Liten sköld 12, Kanot 18, Fiska 18, Jaga 15, Träsköverlevnad 18, Kamouflage 18, Smyga 18, Klättra 10, Hoppa 15, Orientering 18, Finna dolda ting 15, Tala jori B3, Läsa/skriva jori B3, Tala älviska B5, Läsa/skriva älviska B5.
Utrustning: Kortbåge, bredsvärd, liten sköld, heltäckande läderrustning.

Reptilman, ledare

STY	25	SMI	14	KAR	7
STO	20	INT	12	SB	1T6
FYS	16	PSY	14	KP	18

Förflyttning: L10, S10

Färdigheter: Kortspjut 15, Slunga 17, Liten sköld 15, Simma B5, Tala reptilspråk B4, Orientering 15, Fiska 17, Finna dolda ting 15, Hoppa 12, Klättra 9, Smyga 14, Första hjälpen 14, Kamouflage 17,

Naturliga vapen: 1 Bett (15, 1T8), 2 Klor (15, 1T6), 1 Svanssnärt (13, 1T4).

Utrustning: Spjut med stenspets, liten sköld, slunga.

Övrigt: Reptilmännen styrs av de starkaste i gruppen, så detta är en typisk jaktlagsledare, en individ som är större och kaxigare än sina fränder och dominerar dem.

Reptilman, normal

STY	17	SMI	11	KAR	5
STO	14	INT	10	SB	—
FYS	13	PSY	11	KP	14

Förflyttning: L10, S10

Färdigheter: Kortspjut 12, Slunga 15, Liten sköld 12, Simma B5, Tala reptilspråk B3, Orientering 15, Fiska 17, Finna dolda ting 13, Hoppa 10, Klättra 7, Smyga 12, Första hjälpen 14, Kamouflage 15.

Naturliga vapen: 1 Bett (10, 1T8), 2 Klor (10, 1T6), 1 Svanssnärt (8, 1T4).

Utrustning: Spjut med stenspets, liten sköld, slunga.

Övrigt: Reptilmän använder helst naturliga vapen när de slåss i vatten.

Rese

STY	35	SMI	10	KAR	5
STO	23	INT	7	SB	1T10
FYS	13	PSY	11	KP	18

Förflyttning: L10

Färdigheter: Stridsyxa 12, Stor sköld 12, Kamouflage 8, Lyssna 13, Smyga 8, Simma B2, Fiska 5, Tala svartiska B3

Utrustning: Läderrustning över hela kroppen, stridsyxa, stor sköld.

Övrigt: Naturligt skydd är 1 poäng hud.

Storalf

STY	13	SMI	11	KAR	6
STO	11	INT	10	SB	—
FYS	13	PSY	11	KP	12

Förflyttning: L10

Färdigheter: Handyxa 14, Slunga 14, Liten sköld 14, Kamouflage 13, Smyga 13, Klättra 8, Hoppa 8, Simma B4, Orientering 13, Fiska 13, Finna dolda ting 13, Tala svartiska B3

Utrustning: Nitläderrustning över hela kroppen, slunga, handyxa, liten sköld, 1T20 km.

Svartalf

STY	9	SMI	11	KAR	7
STO	7	INT	9	SB	—
FYS	11	PSY	11	KP	10

Förflyttning: L10

Färdigheter: Handyxa 10, Slunga 10, Liten sköld 10, Kamouflage 10, Smyga 10, Klättra 5, Hoppa 5, Simma B4, Orientering 13, Fiska 13, Finna dolda ting 12, Tala svartiska B3

Utrustning: Läderrustning över hela kroppen, slunga, handyxa, liten sköld, 1T10 km.

Svartnisse

STY	5	SMI	11	KAR	7
STO	3	INT	8	SB	—
FYS	7	PSY	11	KP	5

Förflyttning: L10
Färdigheter: Liten båge 12, Dirk 12, Fiska 12, Gömma sig 17, Smyga 19, Klättra 19, Hoppa 19, Simma B3, Tala svartiska B3.
Utrustning: Liten båge, läderrustning över hela kroppen, 2 dirkar.
Övrigt: Svartnissarna bär två dirkar var. De angriper med den ena och parerar med den andra.

SÄRSKILDA VARELSER allmänt

I detta avsnitt står de särskilda SLP som inte är bundna till en speciell plats utan som kan dyka upp där det passar SL.

Alenoin

STY	9	SMI	20	KAR	14
STO	6	INT	14	SB	—
FYS	14	PSY	16	KP	10

Ras: Svanmö
Förflyttning: L10, F40, S6
Färdigheter: Simma B5, Smyga 17, Första hjälpen 14, Kamouflage 18, Orientering 19, Dolk 10, Slunga 17, Tala älviska B5, Tala jori B3, Botanik 14.
Utrustning: Dolk, slunga och ett baddräktsliknande klädesplagg. Ägodelarna transporteras i en specialkonstruerad axelremsväska som hon kan bära även när hon är i svanform.
Övrigt: En svanmö är en formförändrare, metamorph, och tillhör älvfolken. Hon kan växla form mellan ung kvinna och svan; förändringen tar en SR och berör bara kroppen, inte kläder eller utrustning. Alla svanar inom 100 meter från en svanmö står under hennes telepatiska kontroll.

I avsnittet Fjärden kan spelarna upptäcka Serina, en död svanmö. Om du vill kan du låta spelarna någonstans möta Serinas väninna Alenoin, också en svanmö. Alenoin söker efter Serina och om spelarna har information att ge henne blir hon mycket tacksam och kan t.ex. erbjuda att utföra ett flygspaningsuppdrag som gentjänst.

Yorgas, piratledare

STY	12	SMI	16	KAR	17
STO	16	INT	12	SB	—
FYS	11	PSY	14	KP	14

Ras: Människa
Förflyttning: L10
Färdigheter: Huggare 15, Kortbåge 15, Liten sköld 15, Simma B5, Tala jori B3, Läsa/Skriva jori B3, Orientering 15, Fiska 10, Finna dolda ting 10, Änterhake 13, Hoppa 12, Klättra 13, Smyga 8, Första hjälpen 10, Kamouflage 8, Sjökunnighet 15, Områdeskännedom 16, Heraldik 13.
Utrustning: Nitläderrustning på kroppen, romersk hjälm, kortbåge, huggare, liten sköld, 110 sm.

Pirat (9 st)

STY	14	SMI	14	KAR	8
STO	12	INT	9	SB	—
FYS	14	PSY	11	KP	13

Förflyttning: L10
Färdigheter: Handyxa 13, Kortbåge 13, Liten sköld 13, Simma B5, Tala jori B3, Läsa/Skriva jori B3, Orientering 13, Fiska 10, Finna dolda ting 10, Änterhake 13, Hoppa 12, Klättra 13, Smyga 8, Första hjälpen 10, Kamouflage 8, Sjökunnighet 15, Områdeskännedom 16.
Utrustning: Nitläderrustning över hela kroppen, kortbåge, handyxa, liten sköld, 1T10 sm, 1T100 km.

Drakön

Krèurm

STY	50	SMI	12	SB	3T6
STO	50	INT	16	KP	32
FYS	24	PSY	16		

Ras: Drake
Förflyttning: L14
Naturligt skydd: Ovansida 6 p, undersida 3 p.
Naturliga vapen: 2 Klor (16, 1T6), 1 Svansnärt (14, 1T4), 1 Bett (16, 1T8), 1 Eldsprut (19, 24 poäng skada). Eldkvasten bildar en kon som är 24 meter lång och 12 meter i diameter.
Färdigheter: Finna dolda ting 19, Lyssna 19, Tala jori B5, Tala drakspråk B5.
Övrigt: Drakens vänstra vinge är förtvinad av en nekromantibesvärjelse, så draken kan inte använda den.

Najaderna

Eelin

STY	5	SMI	14	KAR	25
STO	8	INT	13	SB	—
FYS	14	PSY	15	KP	11

Ras: Najad
Förflyttning: L10, S6
Färdigheter: Botanik 15, Drogkunskap 18, Kamouflage 20, Sjunga B5, Spela flöjt B4, Tala älviska B5, Läsa/skriva älviska B3, Tala jori B4, Övertala 16, Upptäcka fara 17, Lyssna 15, Provsmaka 17, Finna dolda ting 16, Träsköverlevnad 20, Djurträning 19.
Utrustning: Bälte med 10 läderpåsar och en mithrildolk. En kopparring med KONTROLLERA REPTIL E3 och PERMANENS. I sin hydda har hon den laboratorieutrustning en drogmakare behöver.
Övrigt: En najad kan rikta en charmattack mot intelligenta, människoliknande varelser av manskön. Om nymfens KAR övervinner mannens INT på motståndstabellen, blir mannen omedelbart mycket vänligt inställd till najaden och kan absolut inte tänka sig att skada henne på något sätt. Man blir dock inte slav under najadens vilja utan behåller kontrollen över sig själv. Charmattacken har en räckvidd på 10 meter.

Ereli

STY	11	SMI	10	KAR	23
STO	12	INT	12	SB	—
FYS	9	PSY	10	KP	11

Ras: Najad
Förflyttning: L10, S6
Färdigheter: Botanik 15, Drogkunskap 19, Kamouflage 20, Sjunga B5, Spela krumhorn B5, Tala älviska B5, Läsa/skriva älviska B3, Tala jori B4, Övertala 14, Upptäcka fara 16, Lyssna 17, Provsmaka 15, Finna dolda ting 17, Träsköverlevnad 20.
Utrustning: Bälte med 8 läderpåsar och en mithrildolk.
Övrigt: Se Eelin.

Gandimon Dyhn Jambokivar

STY	12	SMI	19	KAR	12
STO	7	INT	19	SB	—
FYS	14	PSY	23	KP	11

Ras: Karkion
Förflyttning: L8, F30
Färdigheter: Mentalism 19, Elementarmagi 19, Träsköverlevnad 17, Tala karkionspråk B5, Läsa/skriva karkionspråk B5, Tala älviska B5, Läsa/skriva älviska B4, Tala jori B3, Historia 16, Geografi 15, Astrologi 17, Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 15, Orientering 17, Kamouflage 16, Slagsmål 7 (1 Bett skada 1T8, 2 Nävar skada 1T3).
Besvärjelser: VATTENSYN S17, VATTENANDNING S16, OSYNLIGHET S19, MÖRKERSYN S15, SANNSYN S14, MAGISK SYN S14, ORÄDD S17, FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIN S16, FRAMMANA/SKICKA BORT SYLF S19, LJUSVÄG S15.
Utrustning: Gandimon bär ingenting på sig men i hans hem finns det mesta en eremitisk trollkarl kan behöva. Men det lär nog spela en ringa roll i äventyret.
Övrigt: Karkioner är ett märkligt släkte av okänt ursprung. En karkion har en människoliknande kropp, täckt med gyllene päls, panterhuvud och fladdermusliknande vingar. De är ett tillbakadraget och kontemplativt släkte, som tycks finna stort nöje i att enbart observera omvärlden och lära sig saker från den.

magiakademin

Dermatt

STY	7	SMI	17	KAR	12
STO	9	INT	18	SB	—
FYS	9	PSY	30	KP	9

Ras: Människa
Förflyttning: L10
Färdigheter: Elementarmagi 10, Mentalism 15, Historia 12, Geografi 12, Räkning B5, Spela flöjt B4, Schack & brädspel 15, Karate 10, Kanot 17, Simma B5. Dermatt kan tala, läsa och skriva följande språk med FV B5: jori, älviska, svartiska, forntunga (utdött språk), dvärgiska. (Om du har Gigant har Dermat även Utbrytarkonst 12).
Besvärjelser: FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIN S19, VATTENVÄG S19, KÖLDVÄG 19, ORIENTERING S19, VATTENSYN S19, VATTENANDNING S19, VARSEBLIVNING S19. (Om du har Gigant har Dermatt även VATTENSTRÅLE S19.)
Utrustning: Dermatt bär en silverring med LADDNING E3.
Övrigt: Dermatt är en mycket specialiserad magiker. Han är fascinerad av vatten och har därför koncentrerat sig på att behärska och lära ut de besvärjelser som har med det elementet att göra.

Typisk äldre elev

STY	10	SMI	14	KAR	10
STO	8	INT	14	SB	—
FYS	12	PSY	15	KP	10

Ras: Människa
Förflyttning: L10
Färdigheter: Mentalism 8, Kortspjut 8, Pilbåge 8, Liten sköld 8, Karate 10, Finna dolda ting 9, Lyssna 9, Upptäcka fara 8, Tala jori B5, Läsa/skriva jori B5, Läsa/skriva forntunga B3, Tala forntunga B2, Simma B3, Kanot 10.
Besvärjelser: VARSEBLIVNING S5.
Namn: Laris, Adler, Stepan, Illir, Gergi, Tasem, Hamar, Pergin. Den döde pojken hette Nerri.
Övrigt: Pergin har PSY 14 och i gengäld en spiritus familiarus i form av en kråka.

Typisk yngre elev

STY	6	SMI	15	KAR	13
STO	6	INT	12	SB	—
FYS	10	PSY	11	KP	8

Förflyttning: L8
Färdigheter: Karate 8, Mentalism 2, Finna dolda ting 9, Lyssna 9, Upptäcka fara 8, Tala jori B4, Läsa/skriva jori B3, Läsa/skriva forntunga B2, Tala forntunga B1, Simma B3, Kanot 10.
Namn: Arn, Stoir, Greig, Hauk, Lehal, Tor.

Xxaiqq

STY	30	SMI	14	SB	1T10
STO	30	INT	8	KP	25
FYS	20	PSY	24		

Ras: Demon
Natuligt skydd: 12 p
Förflyttning: L12
Färdigheter: Kamouflage 5 (19 i mörker), Spåra 15, Upptäcka fara 17, Finna dolda ting 17, Lyssna 17.
Demonförmågor: Skräckslå, Snabbhet, Gift. Demonen kan förses med ytterligare förmågor; läs de alternativa händelseutvecklingarna i kapitlet om Magiakademin.
Attacker: 2 Klor (FV 10), 1 Bett (FV 10, gift med styrka 8). På grund av förmågan Snabbhet kan demonen anfalla med båda klorna och bettet under samma SR. Vidare kan den, på grund av sin långa, smidiga hals, angripa med sitt bett två rutor bort.
Utseende: Demonen ser ut att vara av förtätat, vibrerande mörker. Dess form är vagt människolik (kropp, två armar, två ben), men dess huvud sitter på en två meter lång tentakel som rör sig blixtsnabbt. Huggtänderna och klorna kan glittra till och ge ljusreflexer.
Övrigt: Demonen är växelvarm och har samma temperatur som omgivningen; därför kan den inte urskiljas med mörkersyn. Den är inte intresserad av att förstöra döda ting, utan dess drivkraft är att dräpa levande varelser. Den är immun mot gift och påverkas inte heller av sömnrelaterade besvärjelser. Demonen är inte särskilt intelligent och avskyr dessutom vatten. Den kommer därför inte att lämna ön. Den kan inte tränga in i magiakademins byggnad på grund av byggnadens egenskaper, även om den kanske kommer att göra några försök. På dagtid försöker den hitta något gömställe där den kan hålla sig dold, eftersom den är tillräckligt intelligent för att inse att dess överlägsenhet är rejält nedsatt då.

Om du läser avsnittet om Magiakademin så kan du se hur man kan variera demonens egenskaper för att skapa annorlunda intriger. Om du ändrar på någon av egenskaperna enligt vad som står där, så måste det som står här i denna beskrivning också att behöva ändras.

handelsstationen

Vuxen invånare

STY	11	SMI	11	KAR	11
STO	11	INT	11	SB	—
FYS	11	PSY	11	KP	11

Förflyttning: L10
Färdigheter: Simma B4, Projektilvapen 11, Närstridsvapen 11, Sköld 11, Kanot 18, Fiska 18, Jaga 15, Träsköverlevnad 18, Kamouflage 15, Smyga 15, Klättra 10, Hoppa 15, Orientering 18, Finna dolda ting 15, Tala jori B3, Tala ker-bosh B2
Utrustning: Vapen & sköld, heltäckande läderrustning.

Barn

STY	5	SMI	15	KAR	13
STO	5	INT	7	SB	—
FYS	11	PSY	5	KP	8

Förflyttning: L6
Färdigheter: Simma B2, Kanot 10, Träsköverlevnad 5, Kamouflage 13, Smyga 13, Klättra 14, Hoppa 11, Orientering 10, Finna dolda ting 10, Tala jori B3.

tempelön

Leokop Migorn

STY	9	SMI	8	KAR	16
STO	12	INT	17	SB	—
FYS	6	PSY	18	KP	9

Ras: Människa
Förflyttning: L10
Färdigheter: Adminsstration/juridik 17, Historia 18, Geografi 12, Räkning B5, Schack & brädspel 15, Kanot 10, Simma B3, Överklasstil 15. Prästen kan tala, läsa och skriva följande språk med FV B5: jori, älviska, svartiska.
Utrustning: En ring med ANTIMAGI E3 och PERMANENS. Enkel och funktionell klädsel.
Övrigt: Gudinnan har givit Leokop förmågan att kontrollera pantrarna. Förmågan motsvarar KONTROLLERA DÄGGDJUR E2 och lyckas automatiskt när prästen vill använda den. Den drar PSY och har räckvidd på samma sätt som besvärjelsen.

Vidare kan han andas vatten och behöver aldrig slå på skräcktabellen; även dessa två egenskaper är skänkta av gudinnan. De är alltid aktiva och kostar inga PSY.

Mypold Safre

STY	18	SMI	17	KAR	11
STO	17	INT	13	SB	1T4
FYS	17	PSY	14	KP	17

Ras: Människa
Förflyttning: L10
Färdigheter: Slagsvärd 18, Stor sköld 18, Snabbdragning 18, Slagsmål 15, Kanot 17, Rida 15, Lans 15, Båge 13, Tala jori B4, Läsa/skriva jori B4, Räkna B3, Överklasstil 17, Simma B4.
Utrustning: Lång ringbrynja, öppen hjälm, medelstor sköld, bredsvärd, kortbåge.

Präst

STY	11	SMI	10	KAR	13
STO	12	INT	13	SB	—
FYS	10	PSY	15	KP	10

Ras: Människa
Förflyttning: L10
Färdigheter: Administration/juridik 14, Historia 16, Geografi 10, Räkning B5, Schack & brädspel 15, Kanot 8, Simma B3, Överklasstil 15, Läkekonst 14, Första hjälpen 15. En präst kan tala, läsa och skriva följande språk med FV B5: jori, älviska, svartiska.
Utrustning: Enkel och funktionell klädsel.

Väpnare

STY	12	SMI	12	KAR	10
STO	12	INT	10	SB	—
FYS	14	PSY	10	KP	13

Ras: Människa
Förflyttning: L10
Färdigheter: Bredsvärd 15, Medelstor sköld 15, Snabbdragning 15, Slagsmål 12, Kanot 15, Båge 13, Tala jori B4, Läsa/skriva jori B3, Räkna B2, Överklasstil 12, Simma B4.
Utrustning: Lång ringbrynja, romersk hjälm, stor sköld, slagsvärd, sammansatt båge.

Novis

STY	9	SMI	10	KAR	10
STO	10	INT	9	SB	—
FYS	8	PSY	10	KP	9

Ras: Människa
Förflyttning: L10
Färdigheter: Administration/juridik 8, Historia 10, Geografi 8, Räkning B3, Schack & brädspel 10, Kanot 8, Simma B3, Överklasstil 11, Läkekonst 7, Första hjälpen 7, Tala jori B4, Läsa/skriva jori B3.
Utrustning: Enkel och funktionell klädsel.

kristallön

Kang-Szrit

STY	10	SMI	10	KAR	14
STO	12	INT	18	SB	—
FYS	10	PSY	28	KP	11

Ras: Människa
Förflyttning: L10
Färdigheter: Nekromanti 16, Elementarmagi 6, Historia 12, Geografi 15, Administration/Juridik 12, Slagsmål 8, Sjökunnighet 15, Simma B2, Tala jori B5, Läsa/skriva jori B5, Övertala 15.
Besvärjelser: DÖDSHAND S10, SMÄRTA S13, PANIK S15, KONTROLLERA ANDAR S12, KONTROLLERA LÄGRE ODÖD S14, BLIXT S14, LJUS S14, MÖRKER S14
Utrustning: Kang-Szrits expedition är välförsedd med mat, vapen, grävutrustning och annat som de behöver. Magikern själv har en tämligen spartansk smak och är enkelt klädd och utsrustad.
Övrigt: Kang-Szrit är på jakt efter kristallkulan för sin magiakademis räkning. Han är en samvetslös och hårdhudad nekromantiker vars mål är att klättra upp i sin nekromantikerordens hierarki. Därför är han på hugget och tänker inte låta några "mesiga" motståndare hindra honom. Sina underlydande har han fått tag på med en blandning av hot och mutor. De fruktar honom så mycket att de inte tänker förråda honom.

urbefolkningen

Hövding

STY	15	SMI	14	KAR	16
STO	13	INT	17	SB	—
FYS	14	PSY	16	KP	14

Ras: Urbefolkning
Förflyttning: L10
Färdigheter: Simma B5, Slunga 17, Kortspjut 17, Sköld 17, Kanot 18, Fiska 18, Jaga 15, Träsköverlevnad 18, Kamouflage 17, Smyga 17, Klättra 8, Hoppa 15, Orientering 18, Finna dolda ting 15, Tala ker-bosh B4, Tala jori B2, Övertala 15
Utrustning: Slunga, kortspjut, liten sköld, heltäckande läderrustning.
Övrigt: Hövdingen brukar vara stammens tappraste person. Han är beredd att offra sitt liv för stammans bästa om så skulle krävas.

Medicinkvinna

STY	8	SMI	10	KAR	10
STO	8	INT	16	SB	—
FYS	14	PSY	18	KP	11

Ras: Urbefolkning
Förflyttning: L10
Färdigheter: Botanik 18, Drogkunskap 15, Simma B5, Slunga 5, Kortspjut 5, Sköld 4, Kanot 18, Fiska 18, Jaga 9, Träsköverlevnad 18, Kamouflage 17, Smyga 17, Klättra 8, Hoppa 15, Orientering 18, Finna dolda ting 15, Tala ker-bosh B4, Tala jori B1, Sjunga & spela trumma B5.
Utrustning: Slunga, trumma av trä och skinn.
Övrigt: Om du har tillgång till Gigant kan du låta medicinkvinnan vara shaman.

Urinvånarbarn

STY	7	SMI	15	KAR	10
STO	4	INT	7	SB	—
FYS	11	PSY	5	KP	8

Förflyttning: L6
Färdigheter: Simma B4, Kanot 10, Träsköverlevnad 9, Kamouflage 14, Smyga 13, Klättra 14, Hoppa 9, Orientering 12, Finna dolda ting 12, Tala ker-bosh B3.

Urinvånare

STY	11	SMI	11	KAR	11
STO	11	INT	11	SB	—
FYS	11	PSY	11	KP	11

Förflyttning: L10
Färdigheter: Simma B5, Slunga 13, Kortspjut 11, Liten sköld 11, Kanot 18, Fiska 18, Jaga 15, Träsköverlevnad 18, Kamouflage 17, Smyga 17, Klättra 8, Hoppa 15, Orientering 18, Finna dolda ting 15, Tala ker-bosh B3
Utrustning: Spjut (normalt med stenspets), slunga. En urinvånare bär läderrustning och sköld endast om han räknar med att hamna i strid.

Dvärgarna

Allmänt

Dvärgarna har med sig två rustningar. När de är ombord på sin båt så bär de nitläder på kroppen och romersk hjälm. När de rör sig till lands byter de till lång ringbrynja. Dessutom har de tunnhjälmar som de kommer att använda när de tränger in i drakens håla.

Train Trollhärme

STY	18	SMI	14	KAR	11
STO	7	INT	15	SB	—
FYS	16	PSY	14	KP	12

Ras: Dvärg
Förflyttning: L8
Färdigheter: Finna dola ting 16, Hantera fällor 17, Tala jori B4, Läsa/skriva jori B4, Tala dvärgiska B5, Läsa/skriva dvärgiska B5, Tala svartiska B4, Räkning B4, Stridsyxa 18, Medelstor sköld 17, Armborst 15, Geografi 12, Heraldik 14, Schack & Brädspel 15, Gruvteknik (hantverk) B5, Överklasstil 16, Finna dolda ting 15, Lyssna 11, Upptäcka fara 9.
Utrustning: 9 gm, 310 sm, stridsyxa (mithrilhuvud), medelstor sköld (drakskinn), tungt armborst. Alla Trains rustningsdelar är av mithril.
Övrigt: Train Trollhärme är en adelsman från bergen i öster. Han fick sitt namn när han en gång lyckades överleva en strid mot troll genom att klä ut sig till trollyngel. Han fick leva bland trollen i flera dygn innan han lyckades undkomma.

Train är inte glad över den situation han har hamnat i, men han är alldeles för kaxig för sitt eget bästa och därför är det inte särskilt överraskande. Hans mor förutspådde för flera decennier sedan att han skulle trassla till det för sig. I alla lägen försöker Train verka vara tuff och orädd, även om han egentligen är både nervös och spänd. Han har insett att draken förmodligen är alldeles för stark för att dvärggruppen ska kunna klara av den på egen hand och är därför mycket intresserad av samarbete, även om han försöker ge ett intryck av att behovet egentligen inte föreligger.

Noin magikern

STY	14	SMI	12	KAR	10
STO	6	INT	15	SB	—
FYS	16	PSY	19	KP	11

Ras: Dvärg
Förflyttning: L8
Färdigheter: Tala jori B5, Läsa/skriva jori B5, Tala dvärgiska B5, Läsa/skriva dvärgiska B5, Elementarmagi 11, Finna dolda ting 12, Lyssna 11, Upptäcka fara 13, Liten sköld 11, Bredyxa 9.
Besvärjelser: SKINGRA S13, VARSEBLIVNING S17, LJUS S15, ENERGISTRÅLE S16, STENVÄGG S15, FRAMMANA/SKICKA BORT GNOM S14, FRAMMANA/SKICKA BORT SYLF 14, JORDVÄG S12.
Utrustning: Läderrustning för hela kroppen (gjord av syrödleskinn), liten sköld, bredyxa (bronshuvud). Noin har ingen annan rustning. En guldring med LADDNING E2 och en kopparring med SKYDD E2 och PERMANENS.
Övrigt: Noin är pessimistisk och surmulen. Han känner att dvärggruppen är på väg mot sin undergång, men är bunden av sin trohetsed mot Train och måste därför fortsätta. Därför sitter Noin mest för sig själv och ser dyster ut.

Borin Storhugg

STY	24	SMI	17	KAR	19
STO	10	INT	10	SB	1T4
FYS	16	PSY	9	KP	13

Ras: Dvärg
Förflyttning: L8
Färdigheter: Tala jori B3, Läsa/skriva jori B2, Tala dvärgiska B3, Läsa/skriva dvärgiska B3, Stridsyxa 24 (mithrilhuvud), Liten sköld 20, Arbalest 20, Armborst 17, Dra vapen 20, Första hjälpen 15, Finna dolda ting 14, Lyssna 15, Upptäcka fara 17.
Utrustning: Borin har en helrustning av metall som han använder vid strider till lands. Vidare har han stridsyxa, liten sköld, arbalest och lätt armborst. Det lätta armborstet använder han ombord på båten för att hålla fiender på avstånd. Borin har 20 lod till vardera vapnet och alla har spetsar av mantikoraspikar.
Hjälteförmåga: Kattfot
Övrigt: Borin är en krigare med framstående rykte hos sitt folk. Oräkneliga fiender har fallit för hans yxa och han fruktar ingen motståndare, vilket faktiskt är en svaghet. Han tror på ryktet om sin egen oövervinnerlighet, eftersom han aldrig har besegrats, och detta kan bli hans fall.

Borin ser fram emot kampen mot draken; det kommer förmodligen att bli den största utmaningen i hans liv och hans namn kommer att leva för evigt i dvärgarnas sånger och legender om han segrar.

Borins kämpalust kan bli problematisk, eftersom han har en tendens att argumentera med yxan när hans ord inte räcker längre.

Dovin Drogmästare

STY	15	SMI	10	KAR	12
STO	7	INT	12	SB	—
FYS	13	PSY	12	KP	10

Ras: Dvärg
Förflyttning: L8
Färdigheter: Tala jori B4, Läsa/skriva jori B4, Tala dvärgiska B5, Läsa/skriva dvärgiska B5, Botanik 17, Drogkunskap 17, Läkekonst 16, Första hjälpen 16, Räkning B4, Finna dolda ting 9, Lyssna 9, Upptäcka fara 9, Stridsgissel 13, Liten sköld 12, Armborst 12.
Utrustning: Stridsgissel med spik, liten sköld, tungt armborst, en svart läderväska med läkarutrustning, droger, typiska träskväxter och anteckningsbok (vikt 3 BEP).
Övrigt: Dovin ser lite mer positivt på situationen än sina kamrater: han har chansen att lära sig en hel del om träskfloran, en miljö där dvärgar sällan rör sig och om vilken de därför har begränsade kunskaper. Dovin har en anteckningsbok, fylld med noteringar på dvärgiska om träskets växter och deras egenskaper. Om det skulle finnas en person kunnig i Botanik eller Drogkunskap i spelargruppen, är Dovin mycket intresserad av att diskutera dessa ämnen och utbyta erfarenheter, recept och örter.

Nîm den Fiffige

STY	13	SMI	14	KAR	7
STO	5	INT	18	SB	—
FYS	10	PSY	13	KP	8

Ras: Dvärg

Förflyttning: L8

Färdigheter: Redskapskonstruktion B5 (är ett hantverk), Tala jori B4, Läsa/skriva jori B4, Tala dvärgiska B5, Läsa/skriva dvärgiska B5, Räkning B5, Kunskap om magi 12, Bredyxa 12, Liten sköld 11, Armborst 15, "Drakdödare" 19, Hantera fällor 18, Finna dolda ting 8, Lyssna 9, Upptäcka fara 9.

Utrustning: Bredyxa, liten sköld, tungt armborst, diverse verktyg för att bearbeta trä och metall.

Övrigt: Nîm är uppfinnare. Hans kall i livet är att hitta på nya, eller utveckla existerande, arbetsredskap av olika slag. Nîm är därför kreativ och händig, men också lite världsfrånvänd. Han brukar bli så fascinerad av sina planer och manicker att han blir tankspridd och osmidig i sitt beteende gentemot andra. Å andra sidan är han obotligt nyfiken och älskar att lära sig nya saker.

Om spelargruppen har trasig utrustning kan Nîm försöka göra reparationer. Slå ett INT-kast för att se om han lyckas.

1

N

0 20 40 60M

2

0 20 40 60M

N

3

N

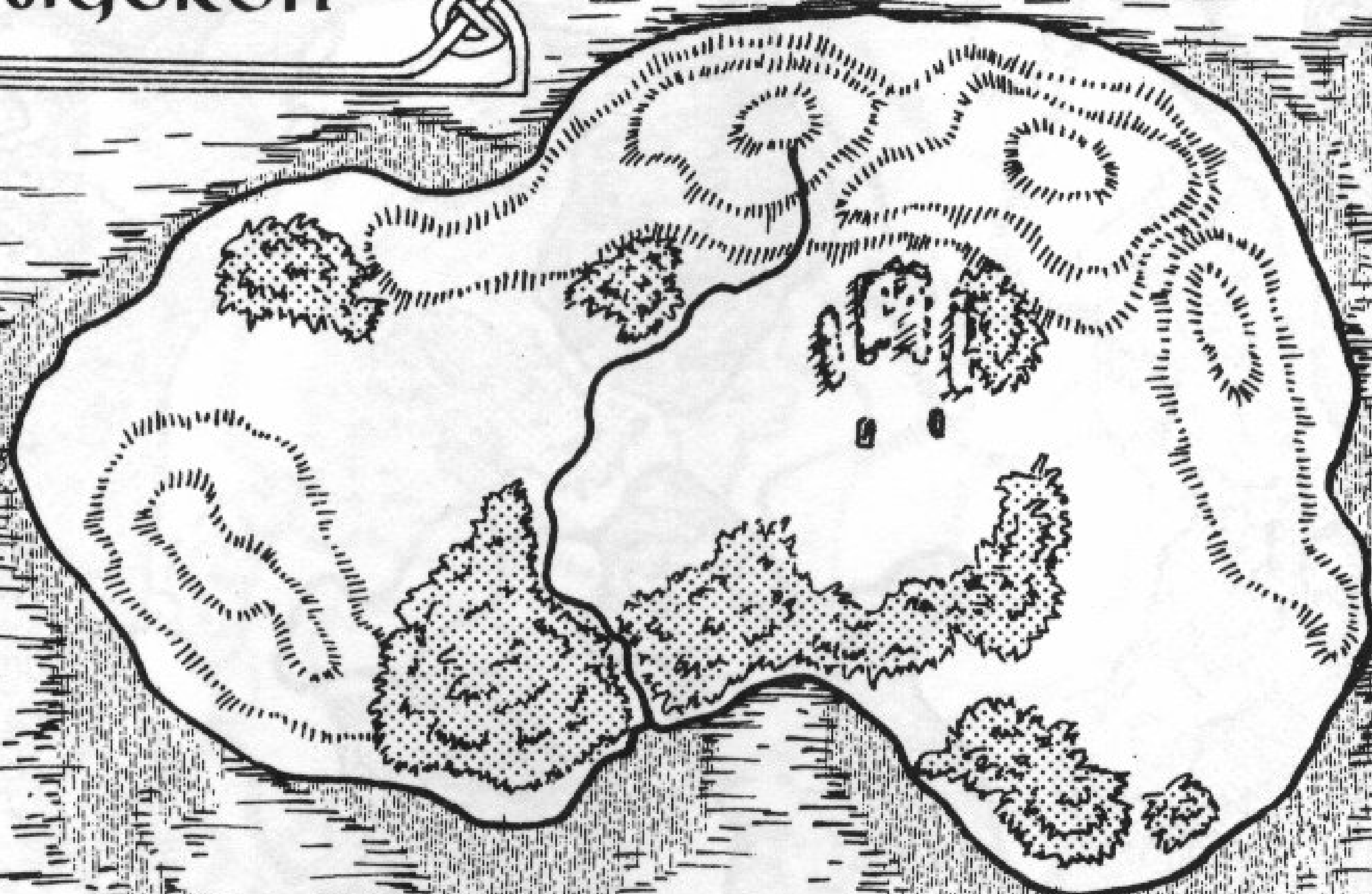
0 20 40 60 M

4

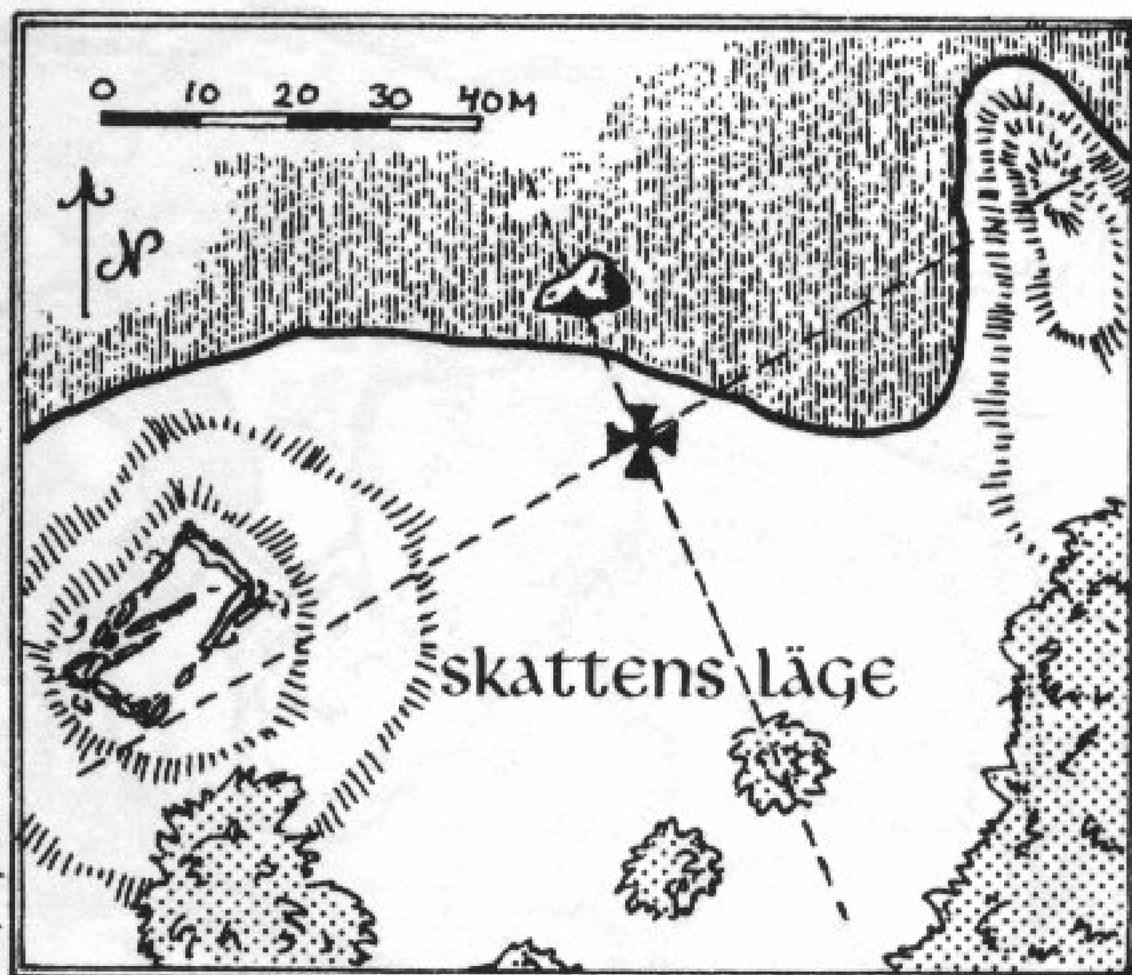
N

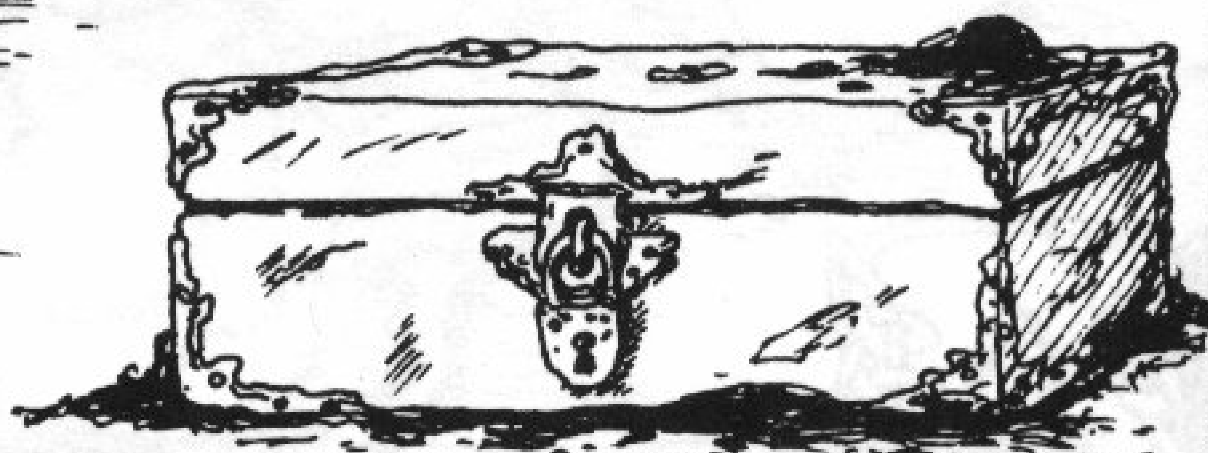
0 20 40 60 M

5
N
0 20 40 60M
0 20 40 60M
N
6


tigerön
N
0 20 40 60M


vargön
N
0 20 40 60M

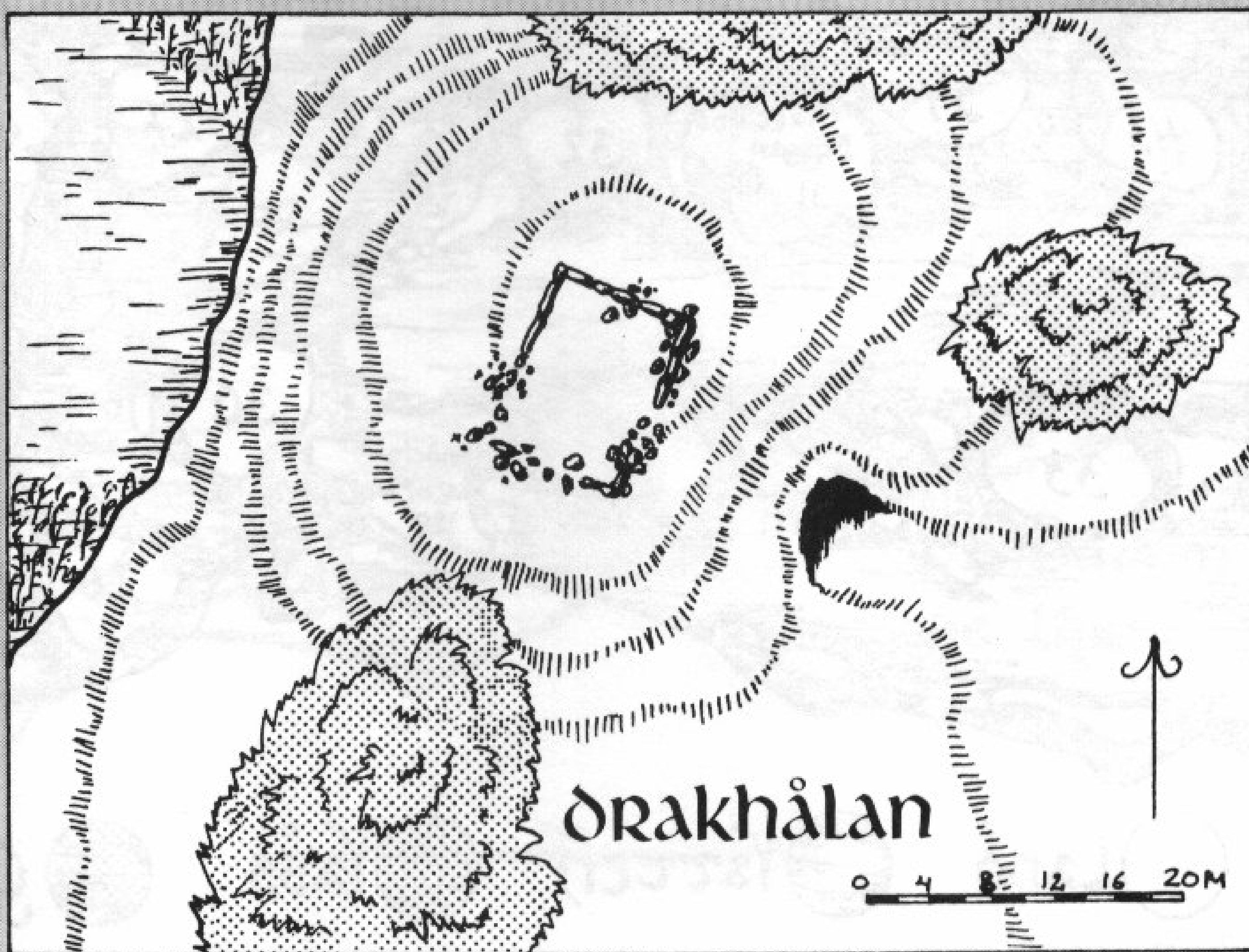

0 10 20 30 40M
N
skattens läge

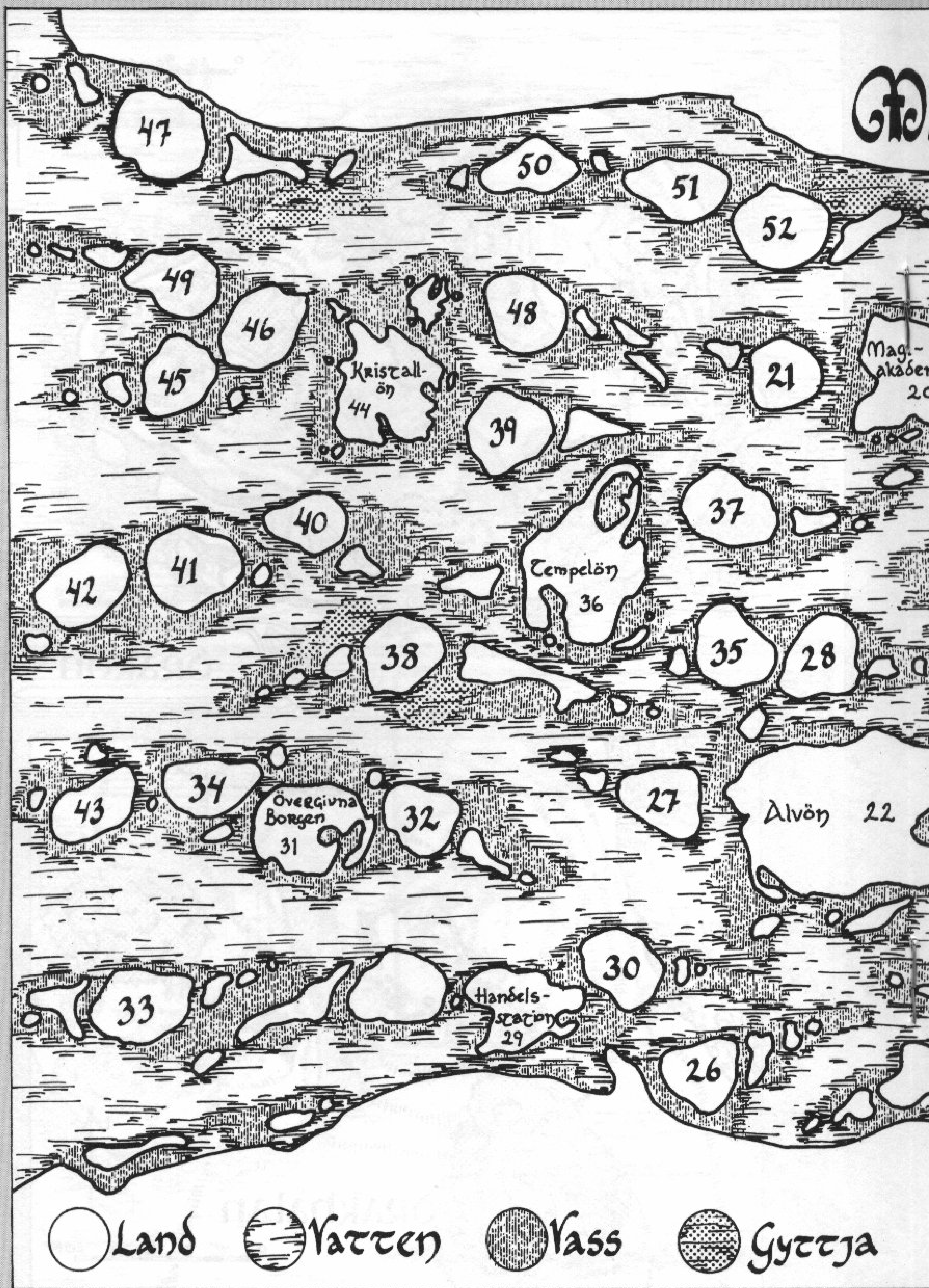


0 20 40 60M

N

drakön




47
50
51
52
49
46
45
48
Kristall-
ön
44
39
21
Mag.-
akade
37
40
41
42
Tempelön
36
38
35
28
43
34
Övergivna
Borgen
31
32
27
Alvön 22
33
Handels-
station
29
30
26
Land
Vatten
Vass
Gyttja

MARSKLANDET

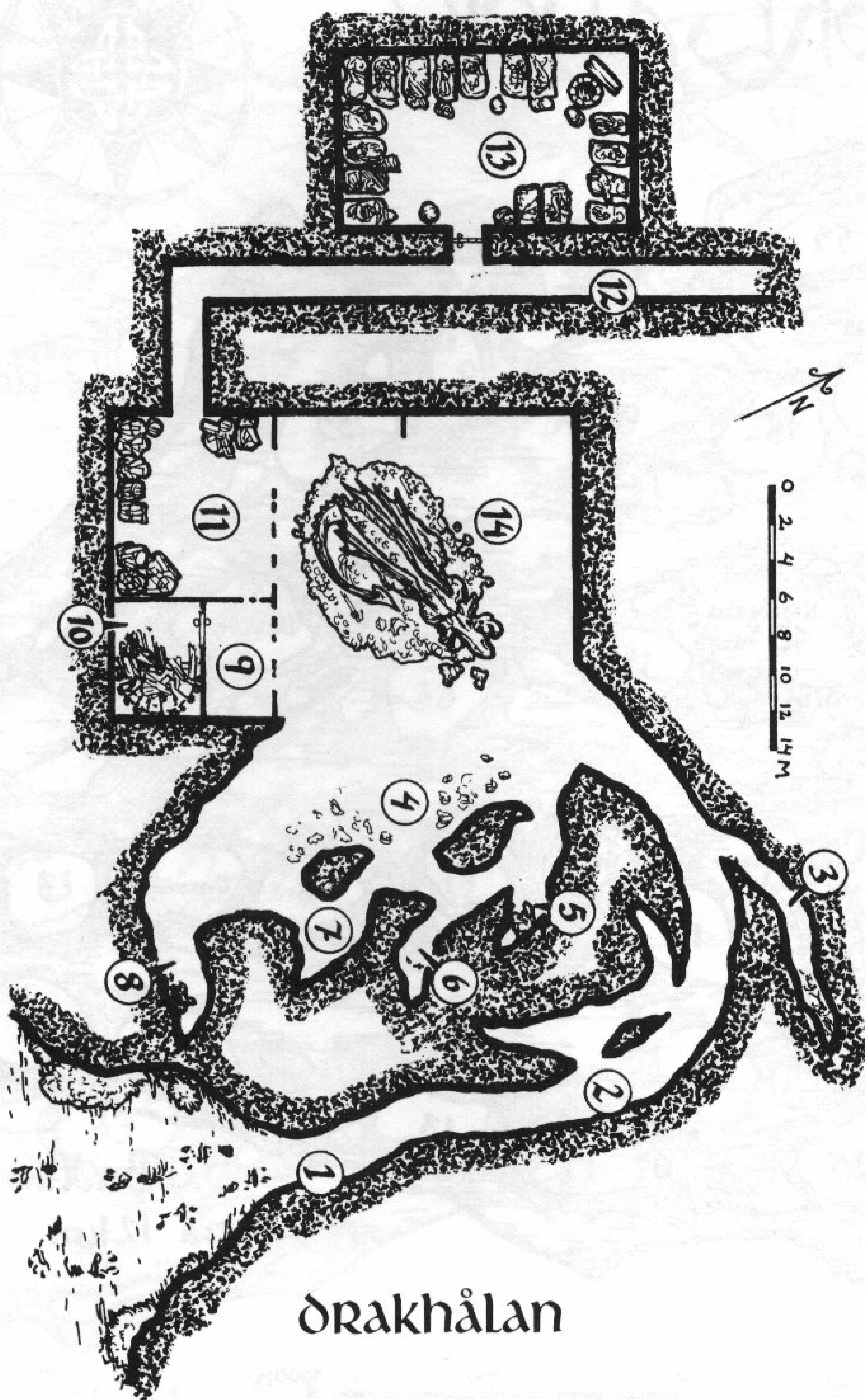


agi-
kademin
20

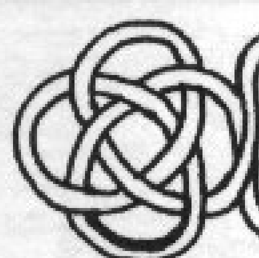
53
54
55
19
18
5
Drakön
Najaderna
10
11
17
6
16
7
Varg-
ö
9
8
4
Tigerön
3
12
15
1
2
13
14
25

SanBudlim
c:a 12km

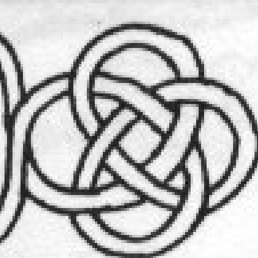
0 500 1000M



drakhålan



najaderna





Hayamin

Havadar hagos jug beolam
Kedrosh qarid hakhazoq;
Tiamati galgol redekh
Ka ein qamon bi.

Mi toz ana maviq prozdor
Nehayazor redekh shtiqat majikh
Beolam qar maka ehadim dojea
qavaq prozgon mi vaoda,
va maviq rata bli limin.

— Gandimon Dyhn Jambokivar

Vatten

Det mjukaste ämnet i världen
Genomtränger snabbt det hårdaste;
Formlöst flödar det in
Där inget utrymme finns.

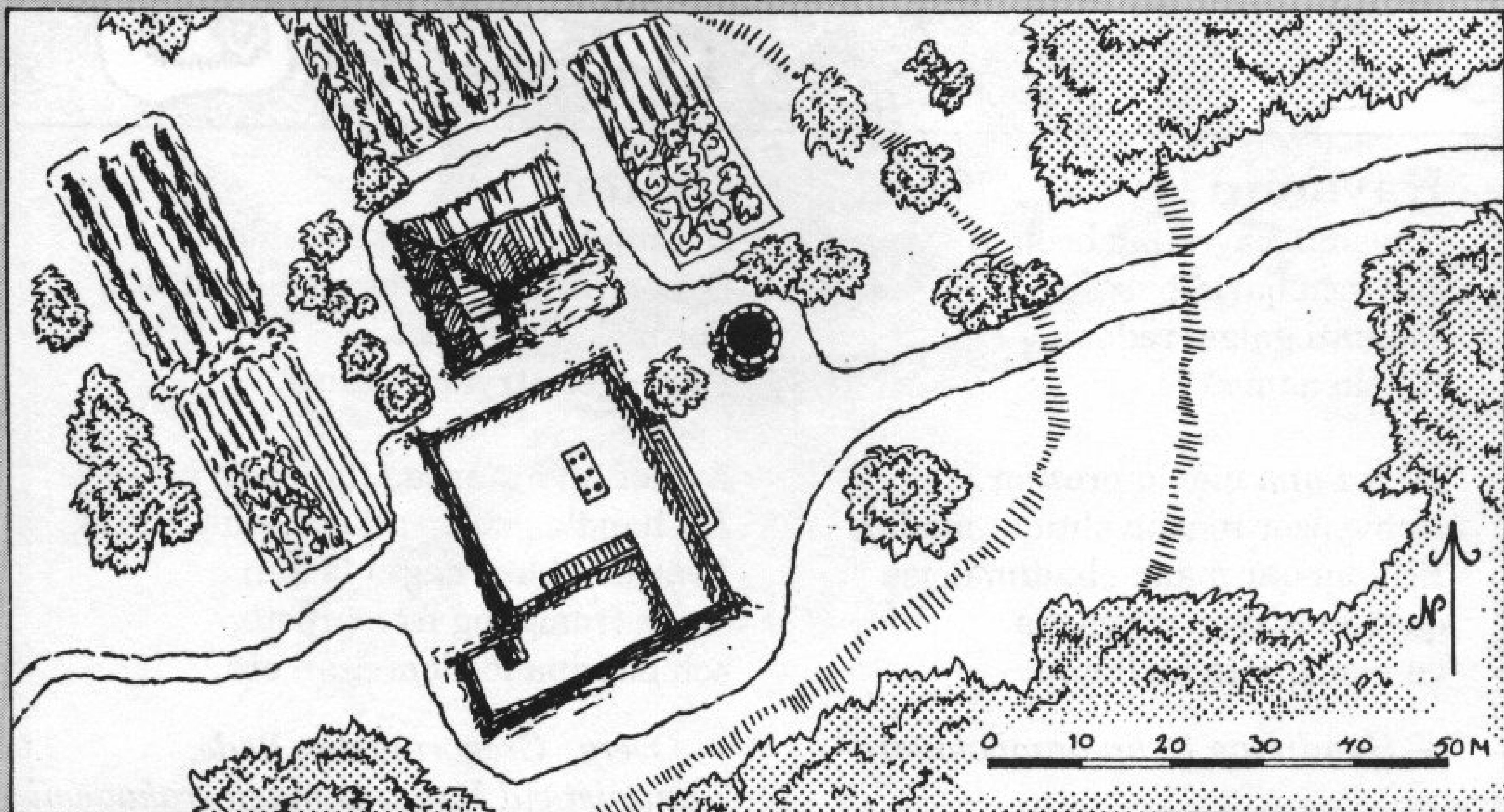
Av detta förstår jag fördelen
Att handla genom att stillsamt finnas;
I världen blott några få kan
skilja framgång från arbete,
och begripa lärdom utan ord.

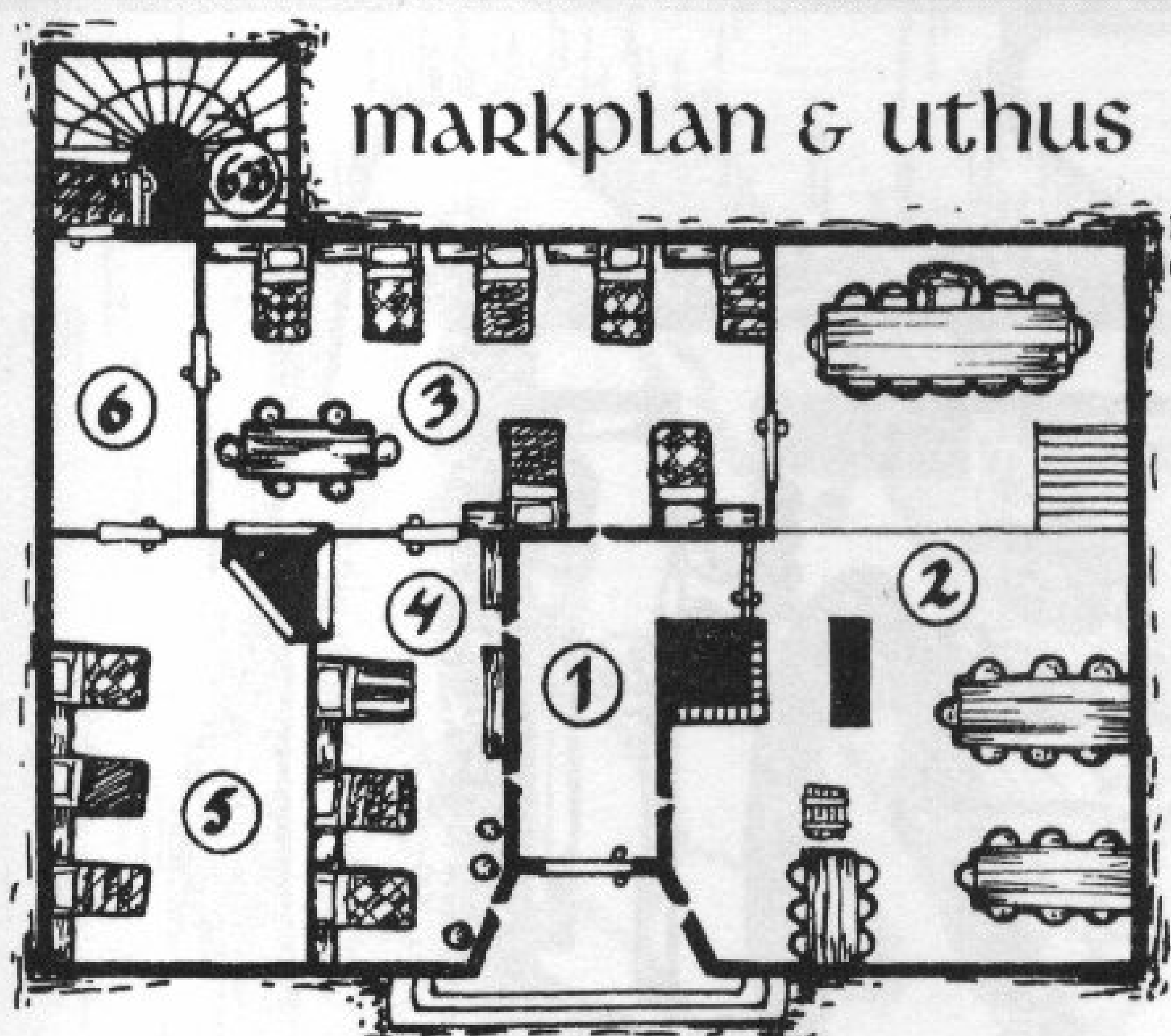
— Övers. Gregorius den Röde,
animist vid Kandras magikerakademi

magiakademin

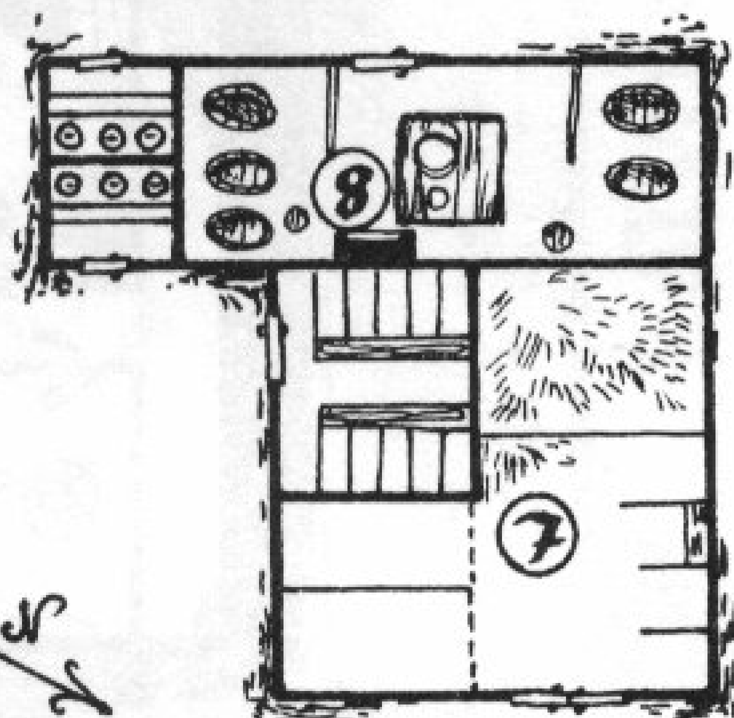
N

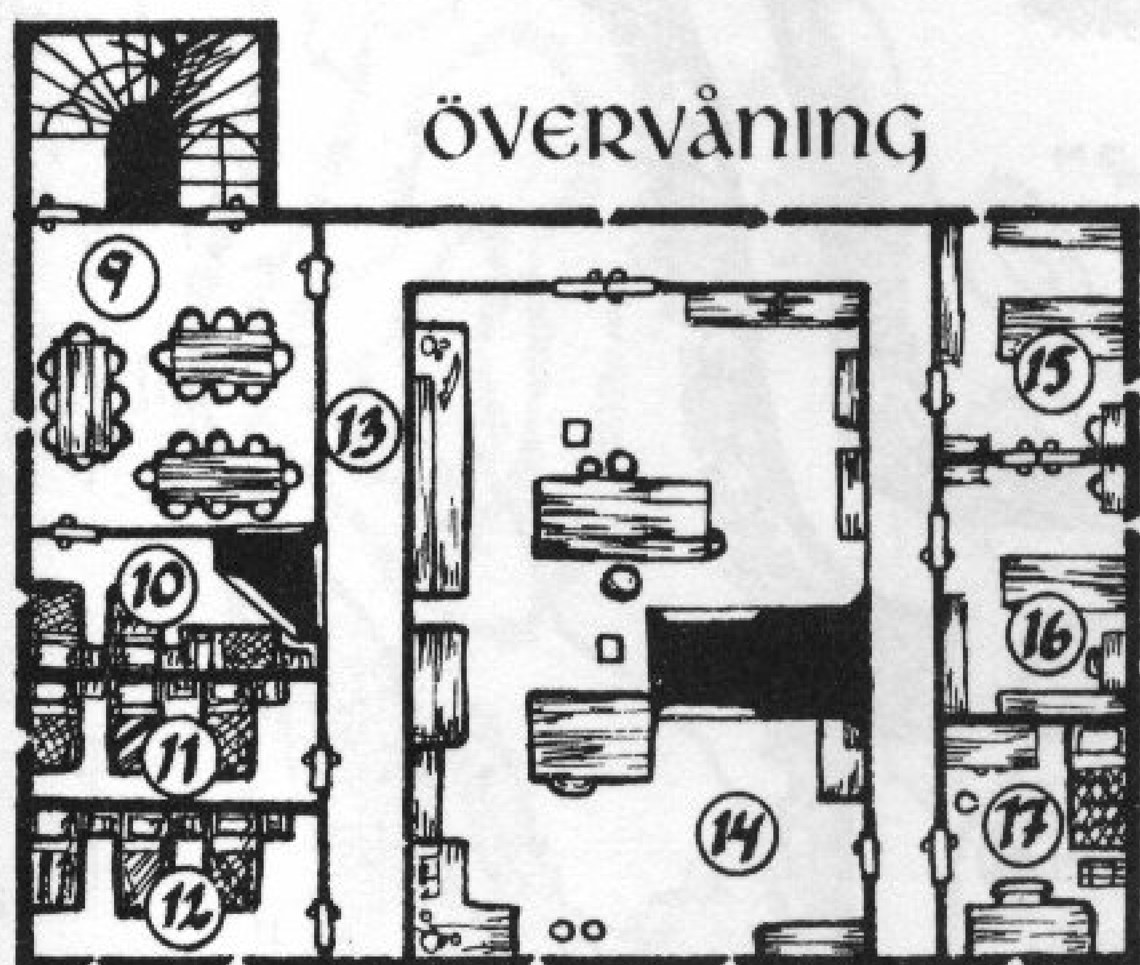
0 20 40 60M



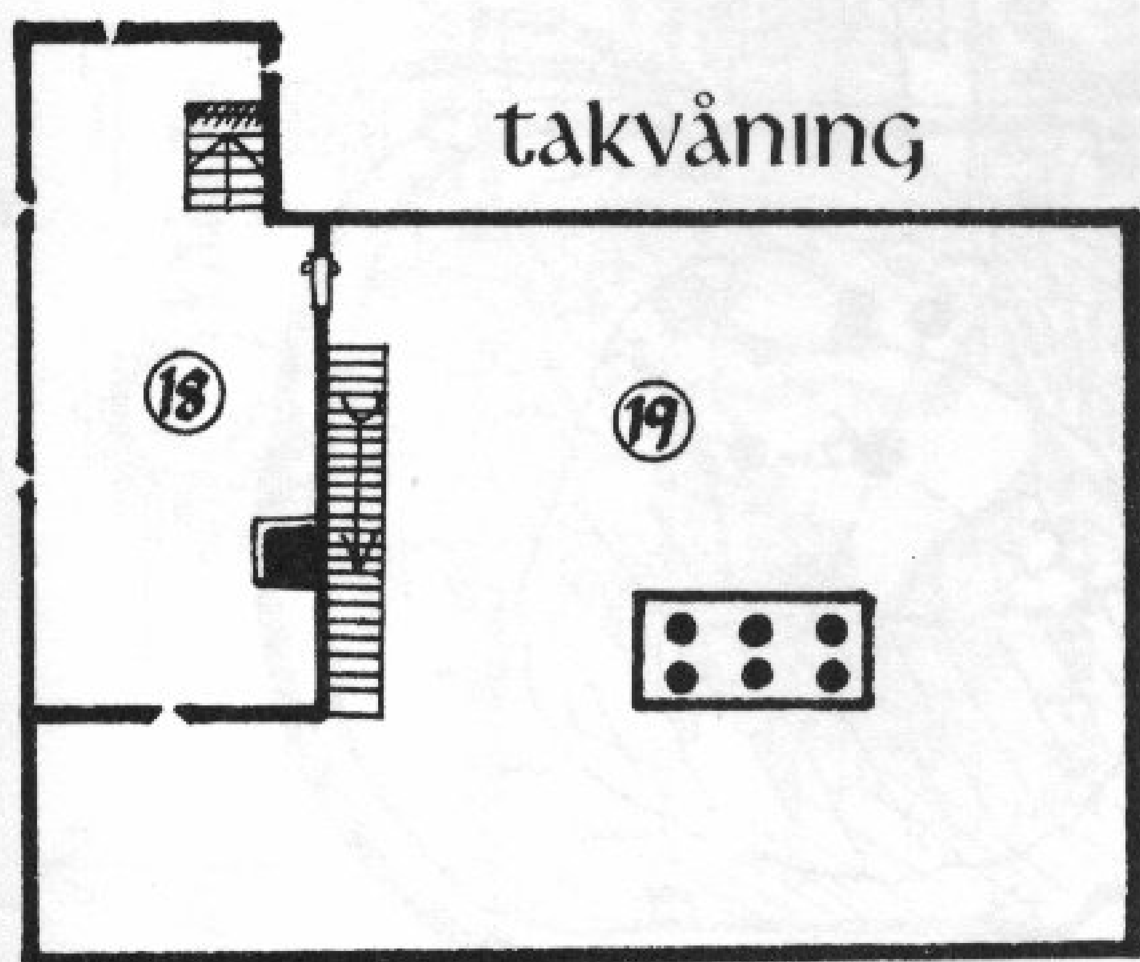


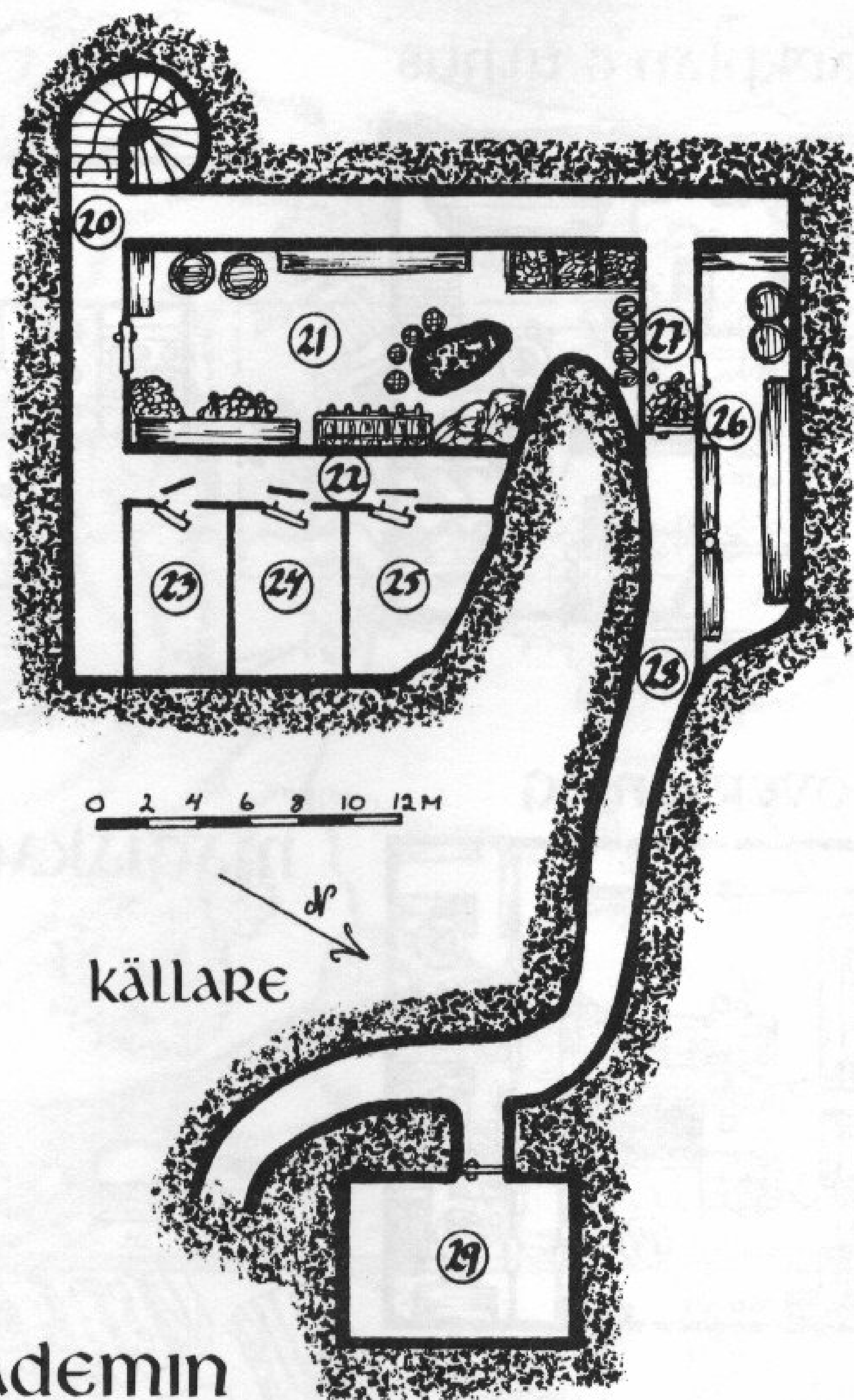
0 2 4 6 8 10 12M



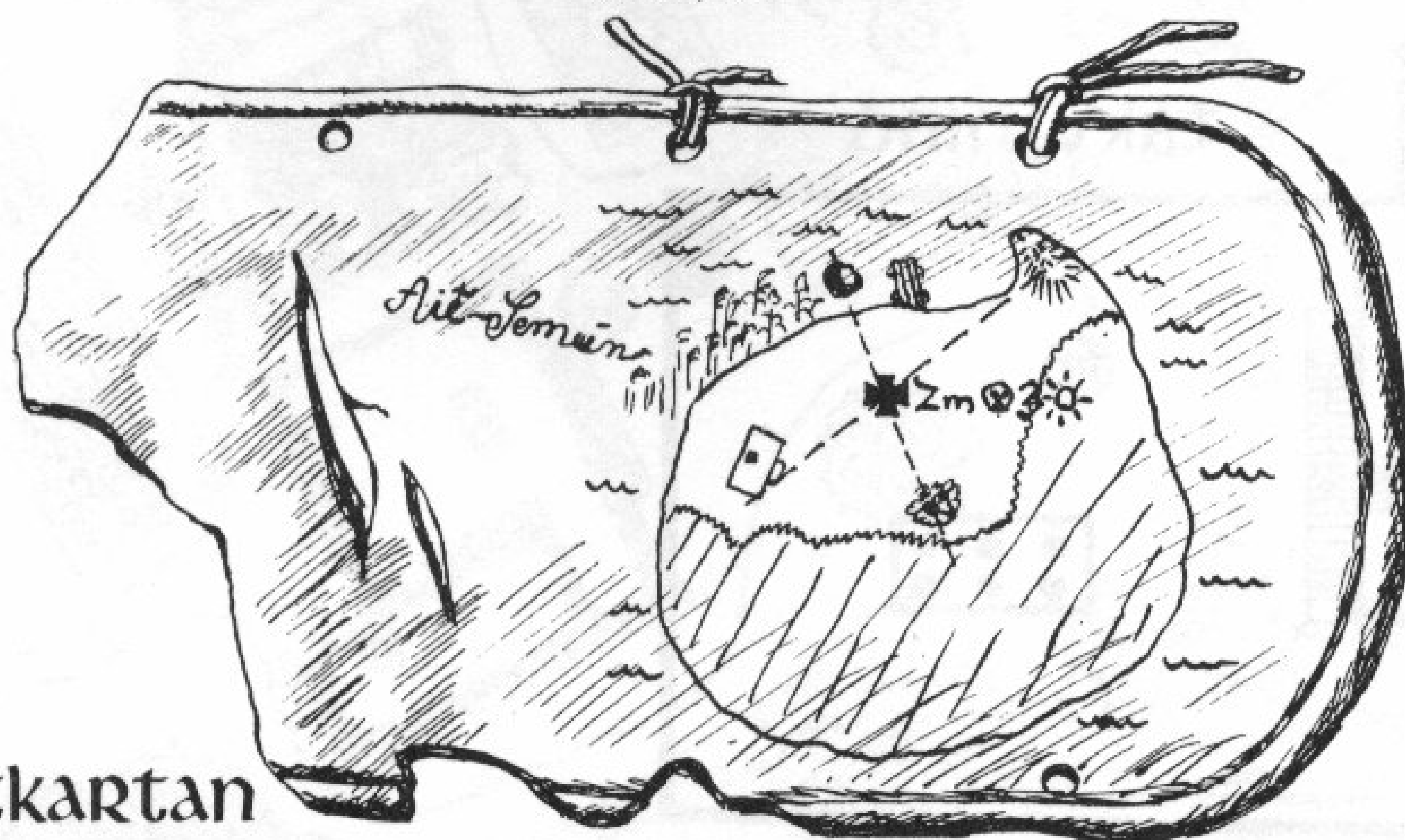


magiakademin

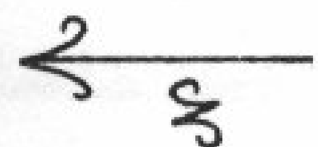




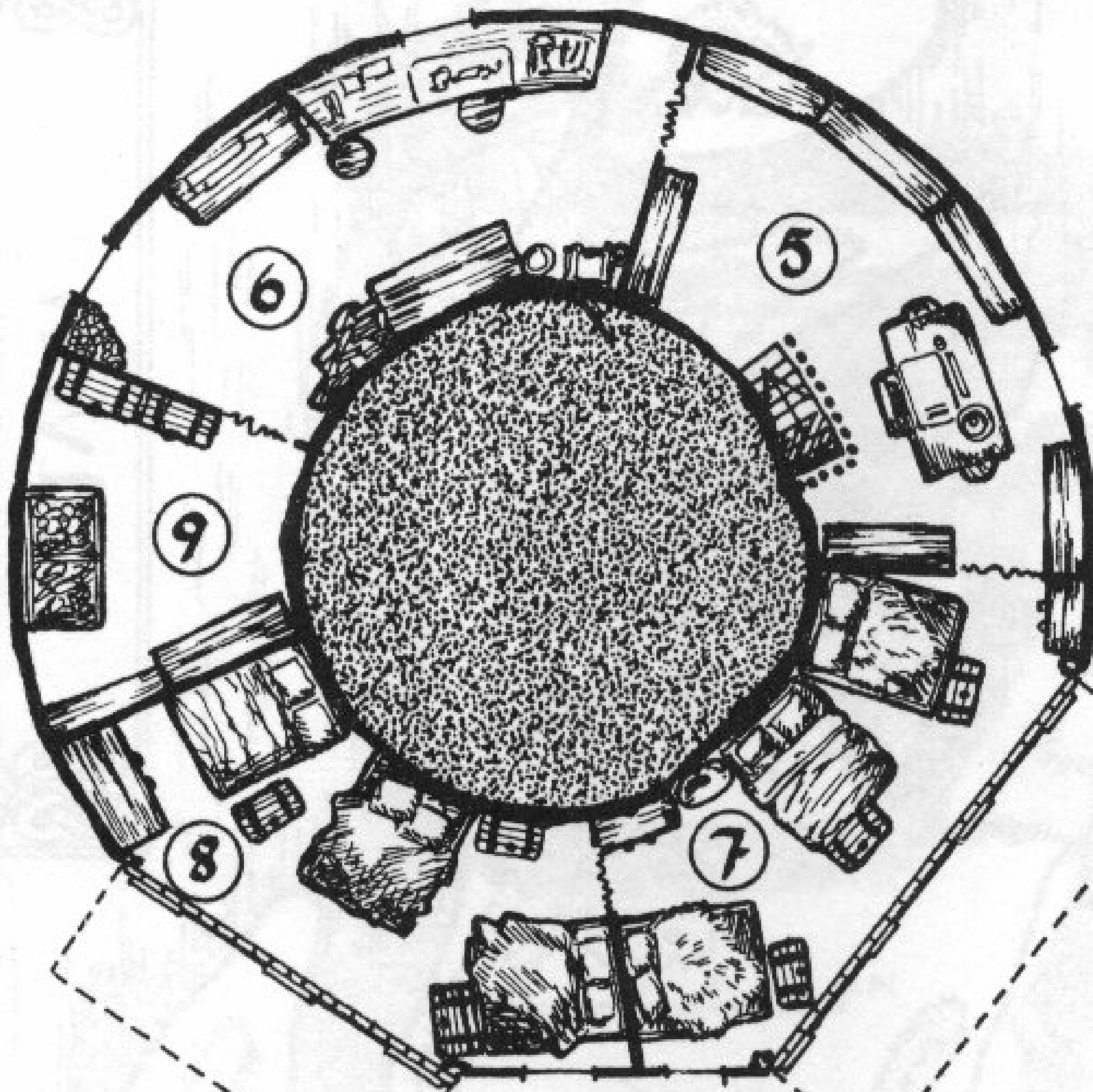
magiakademin



skattkartan



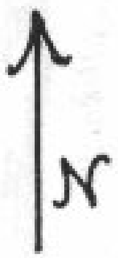
alvön
Kärrön
Bergsviken
Bäckviken
Gläntan
Skogs-viken
Gårdsön
N
0 50 100 150M



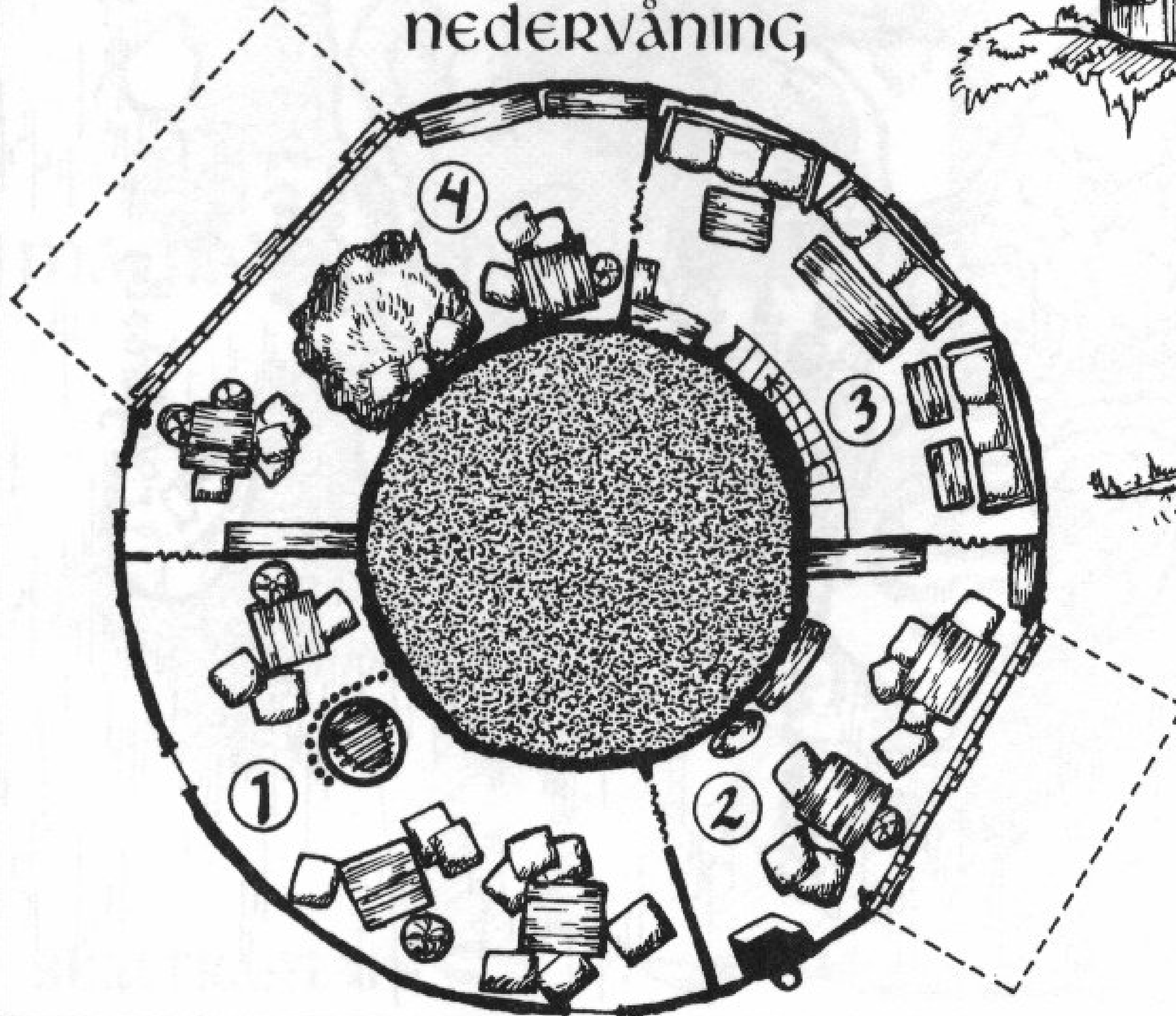
0 1 2 3 4 5 6M

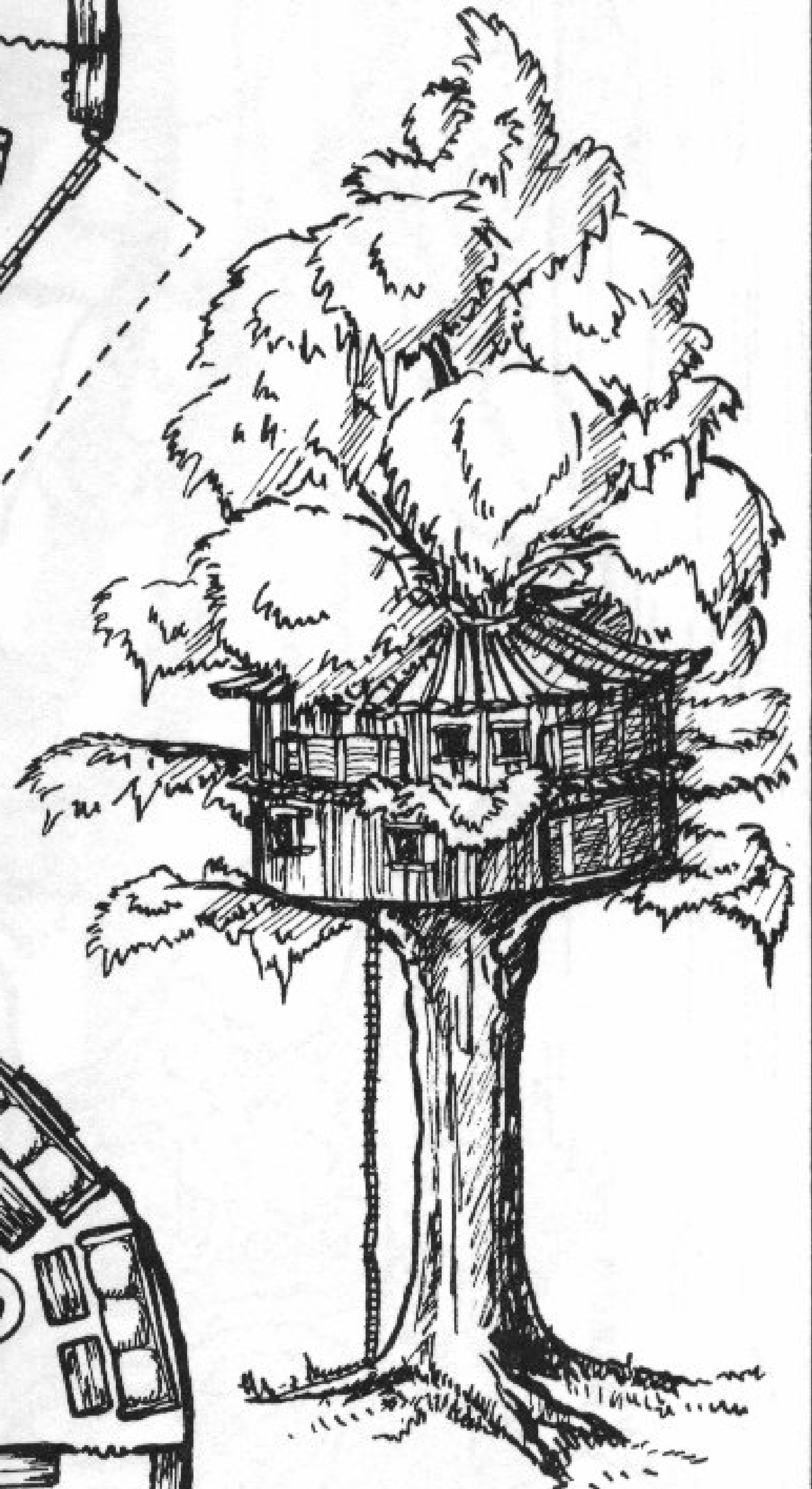
ALVBONING

ÖVERVÅNING



NEDERVÅNING





0 20 40 60M

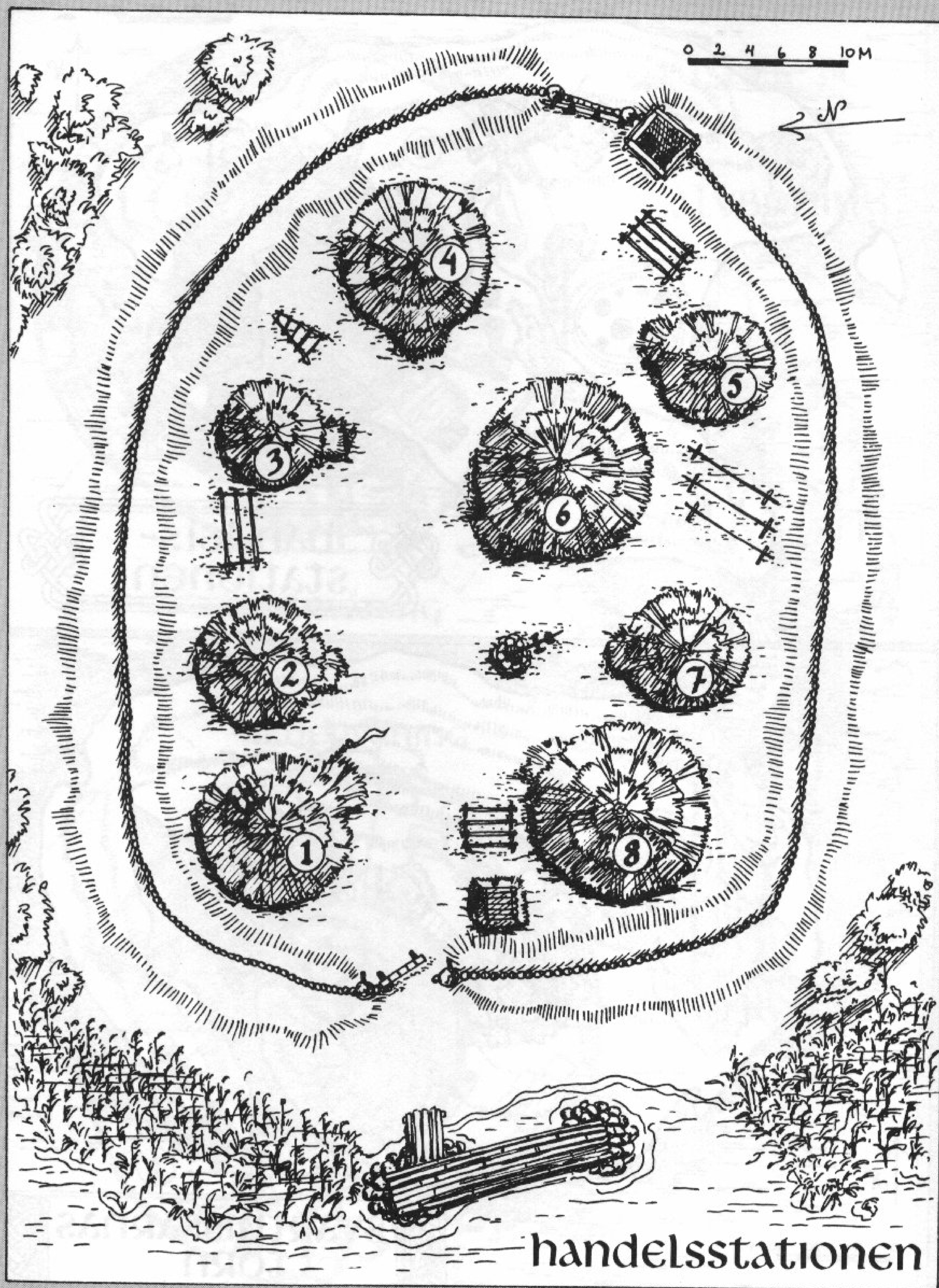
N

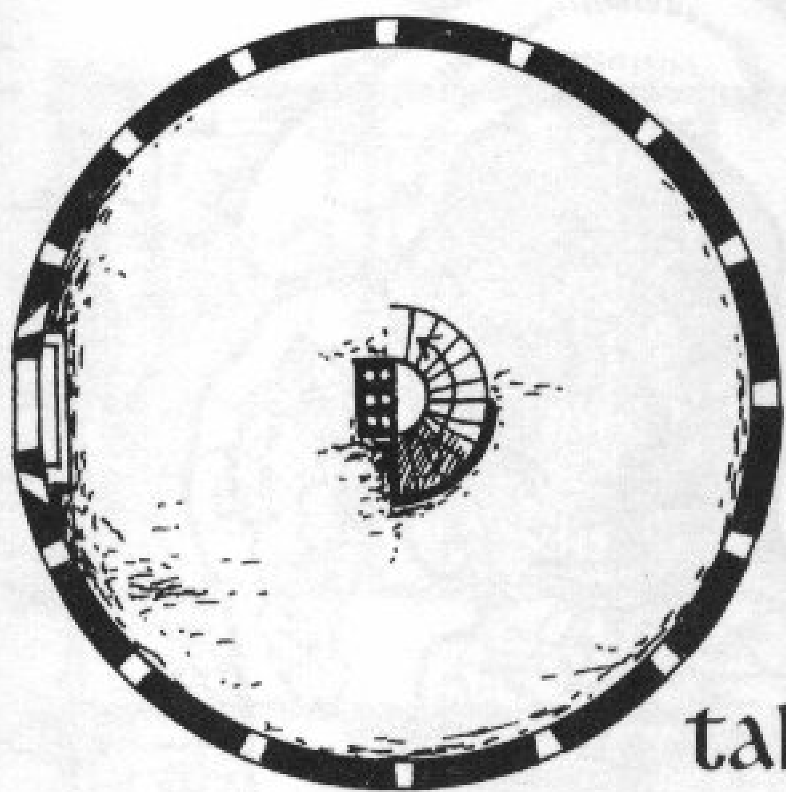
handels-stationen

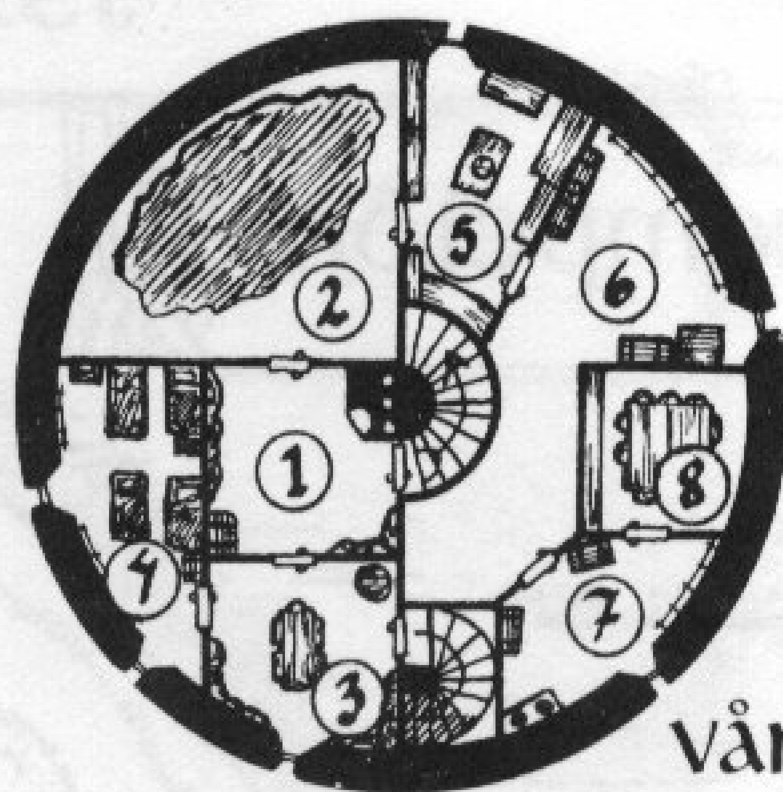
N

0 20 40 60M

svartnissarnas torn

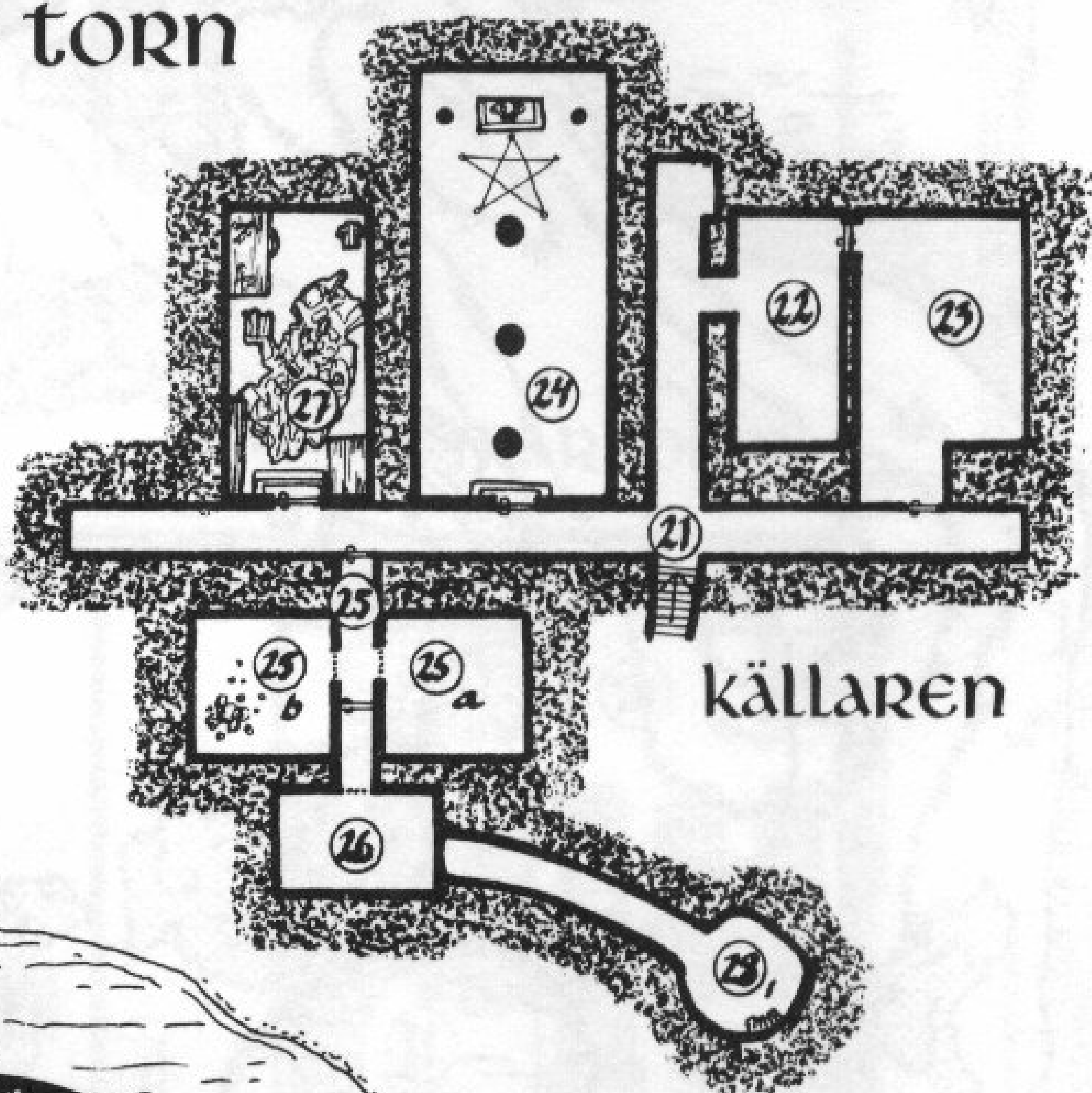

0 2 4 6 8 10M
N
4
5
3
6
2
7
1
8
handelsstationen

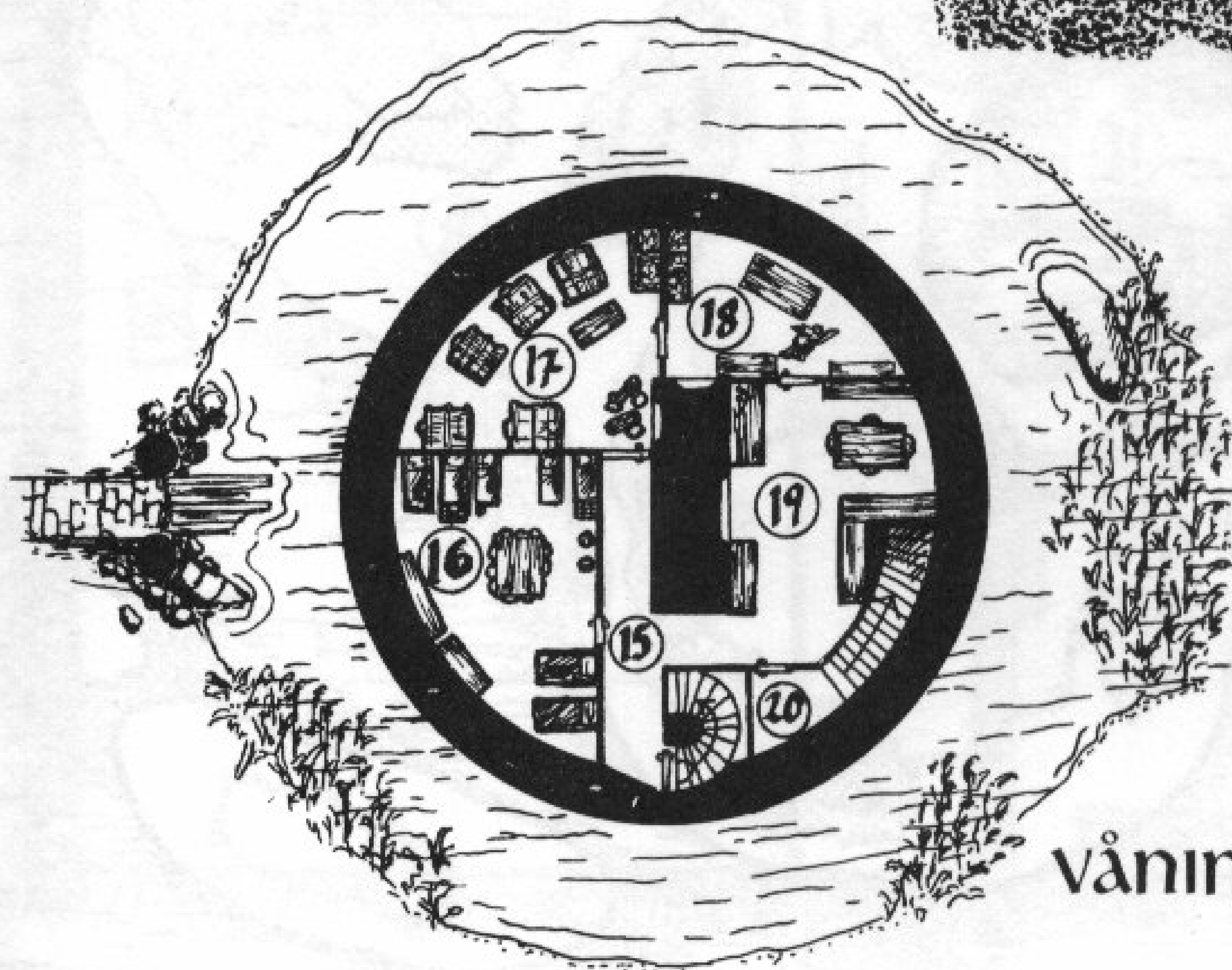




SVARTNISSARNAS TORN







0 2 4 6 8 10M

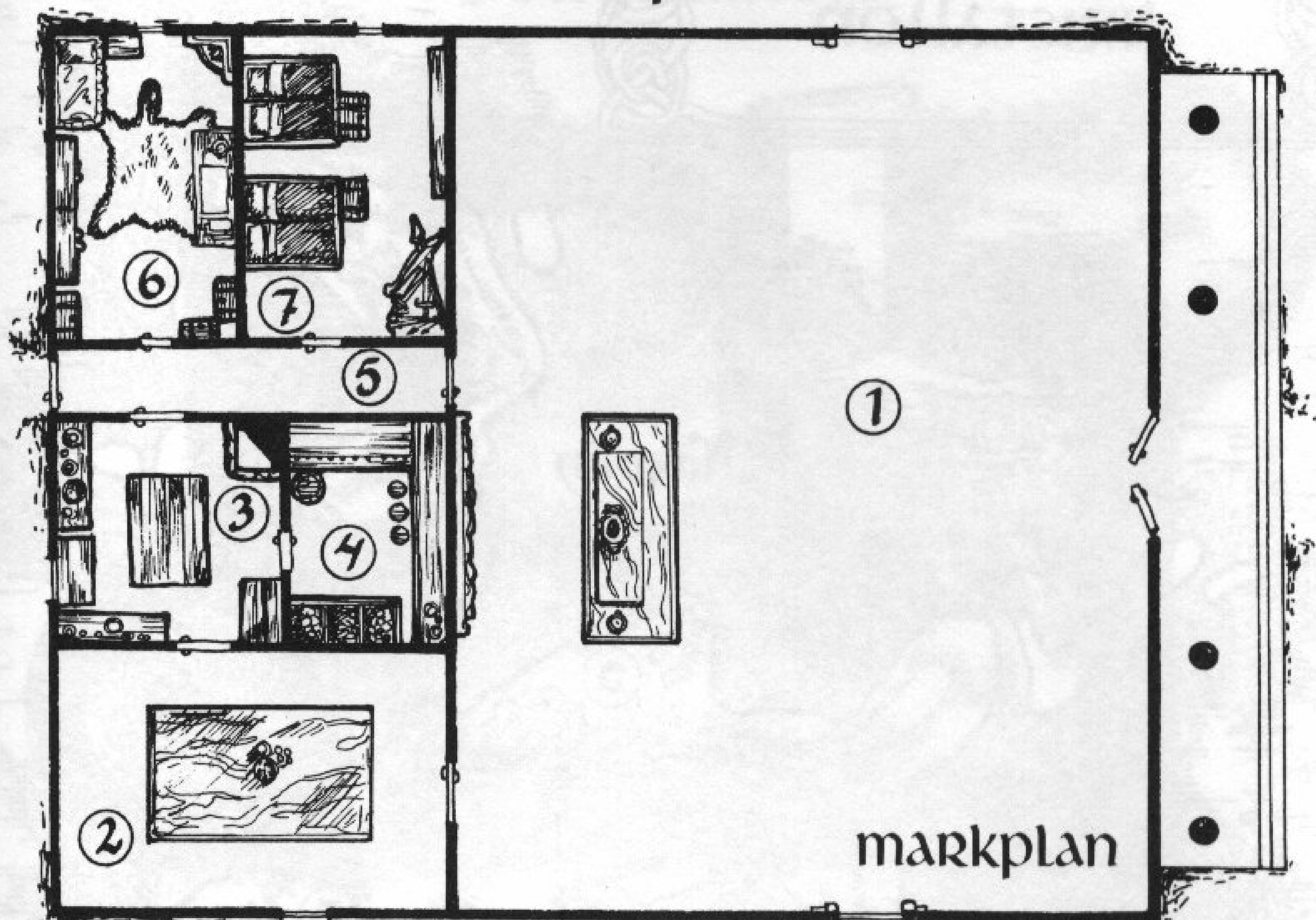


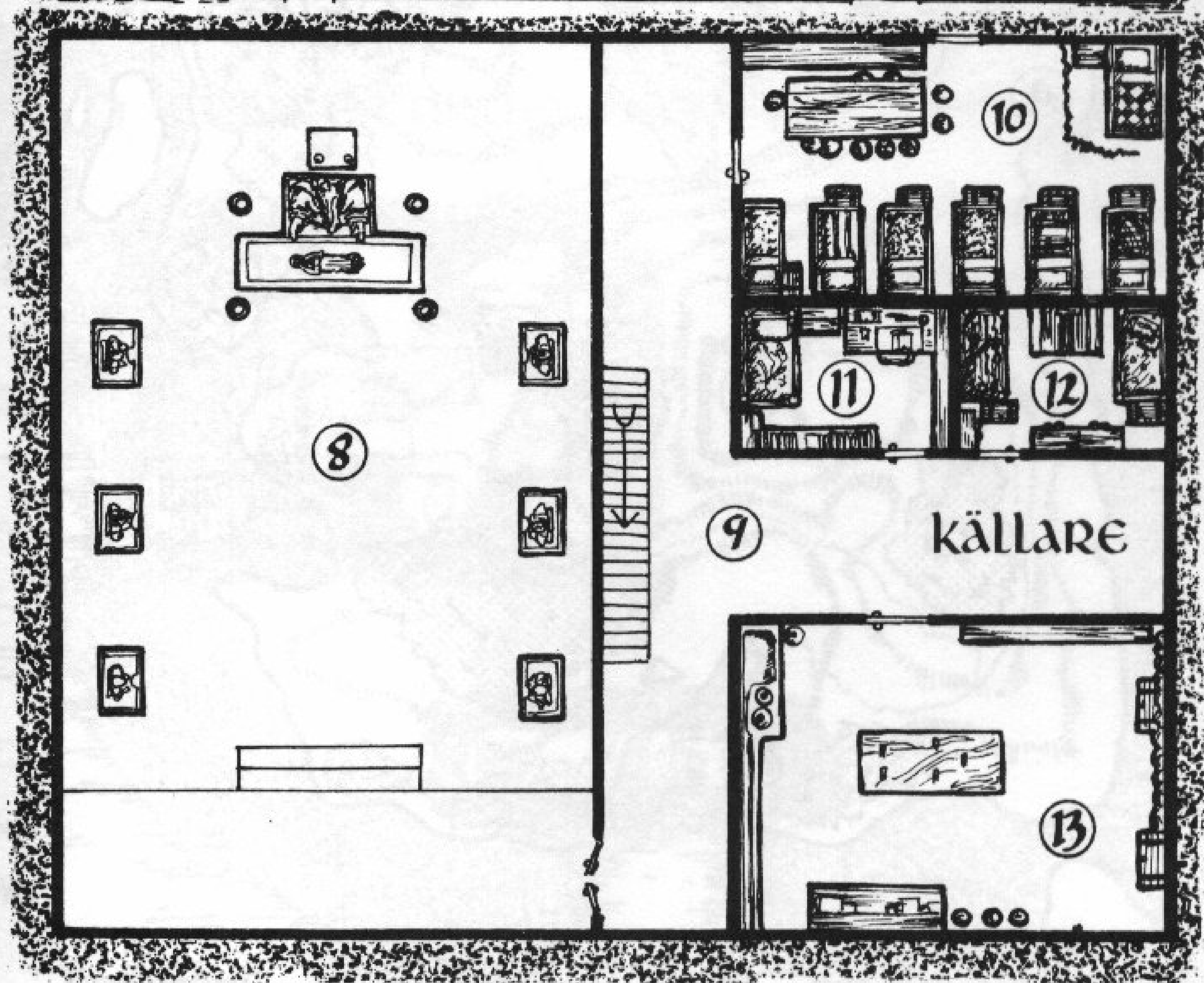
tempelön

0 20 40 60 80 M

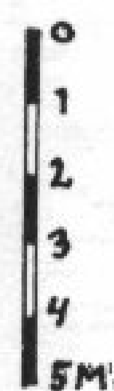


templet





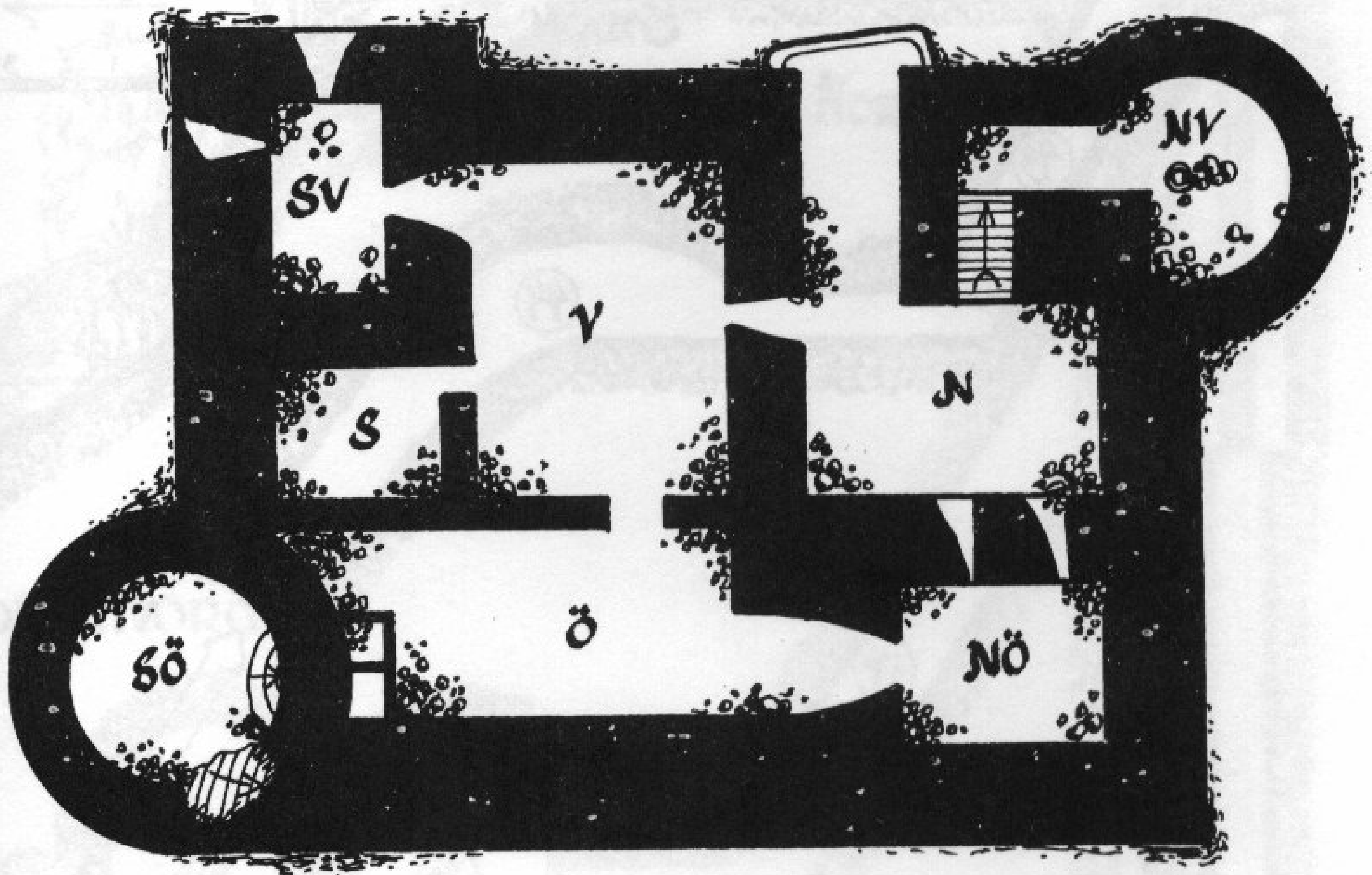




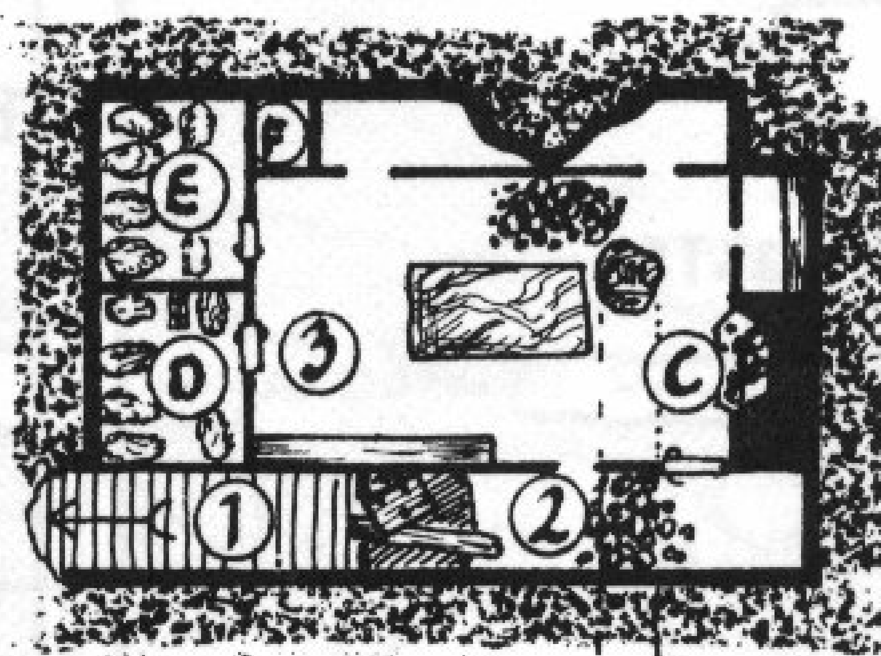
KRISTALLÖN

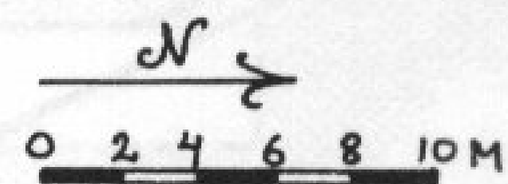


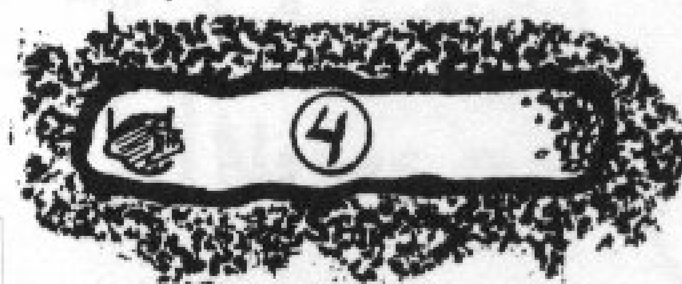
BORGRUINEN

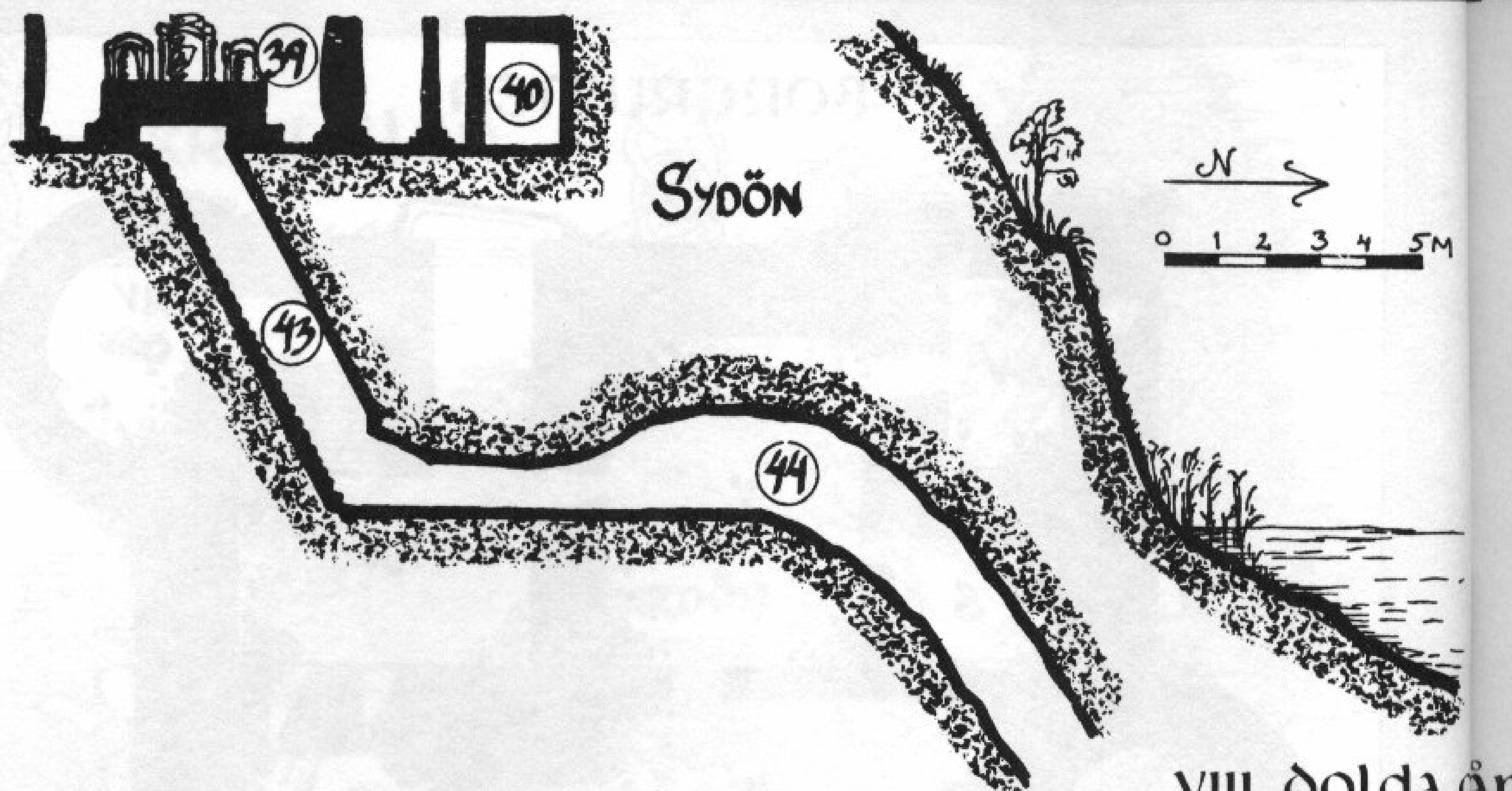


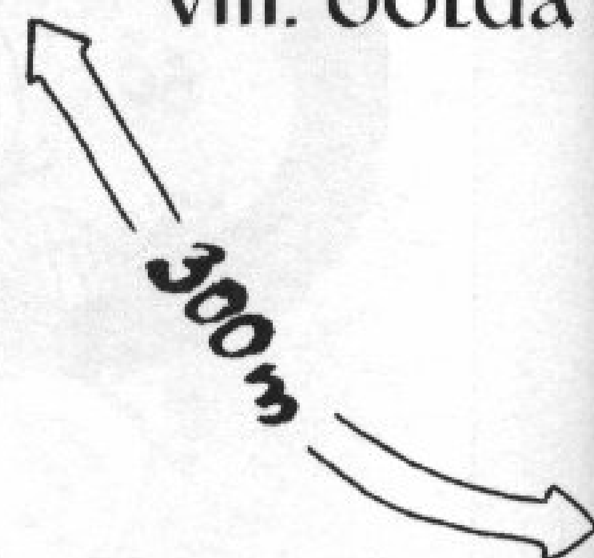
1. KÄLLAREN UNDER SYDÖSTRA TORNET











SÖ Tornet
Borgruinen
NV Tornet
3
Källaren
Schaktet
4
II
Brunnen
5
8
6
Vatten-
Trappan
N
0 2 4 6 8 10M

Nordön

49

48

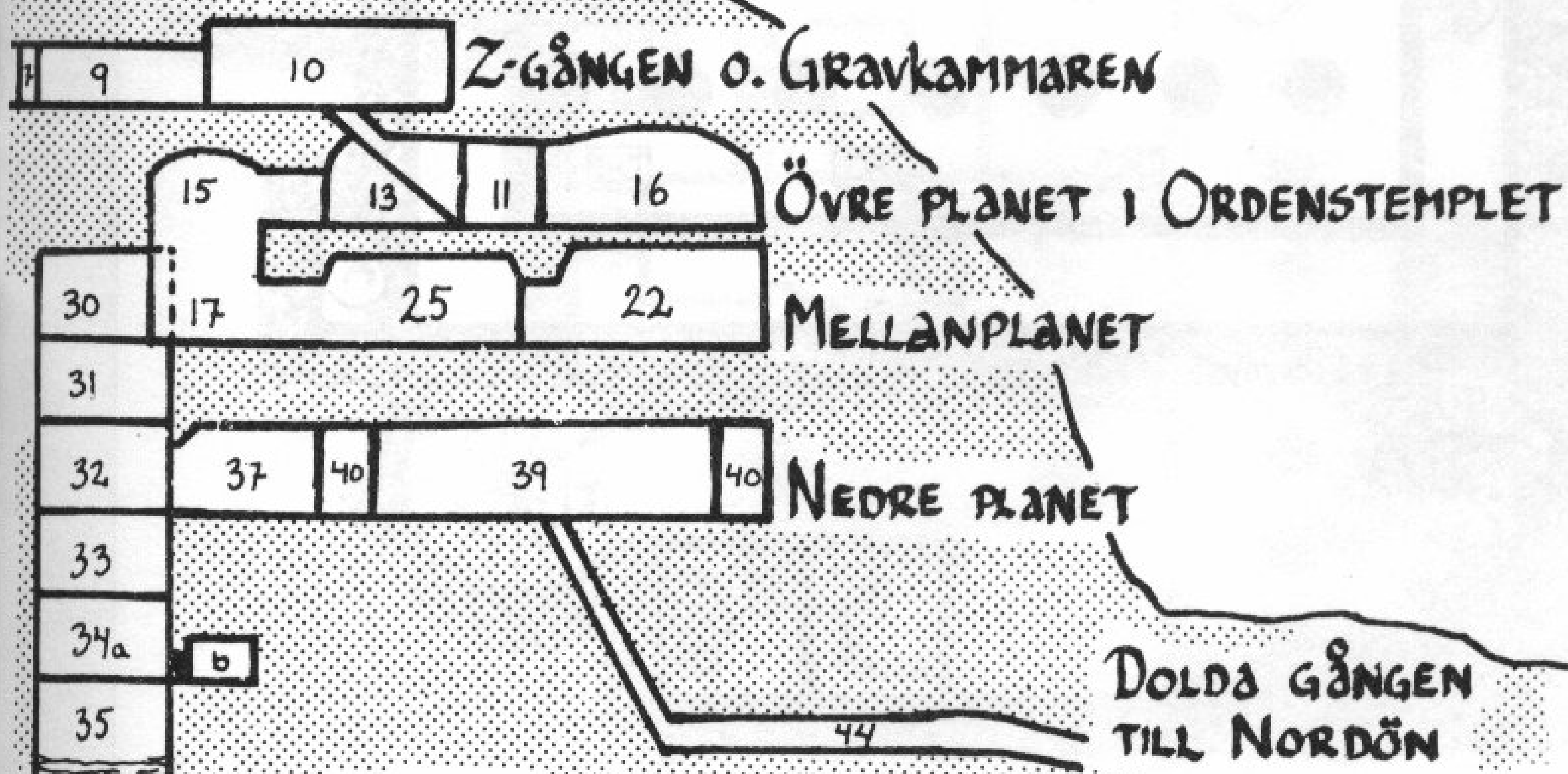
gången till nordön

47

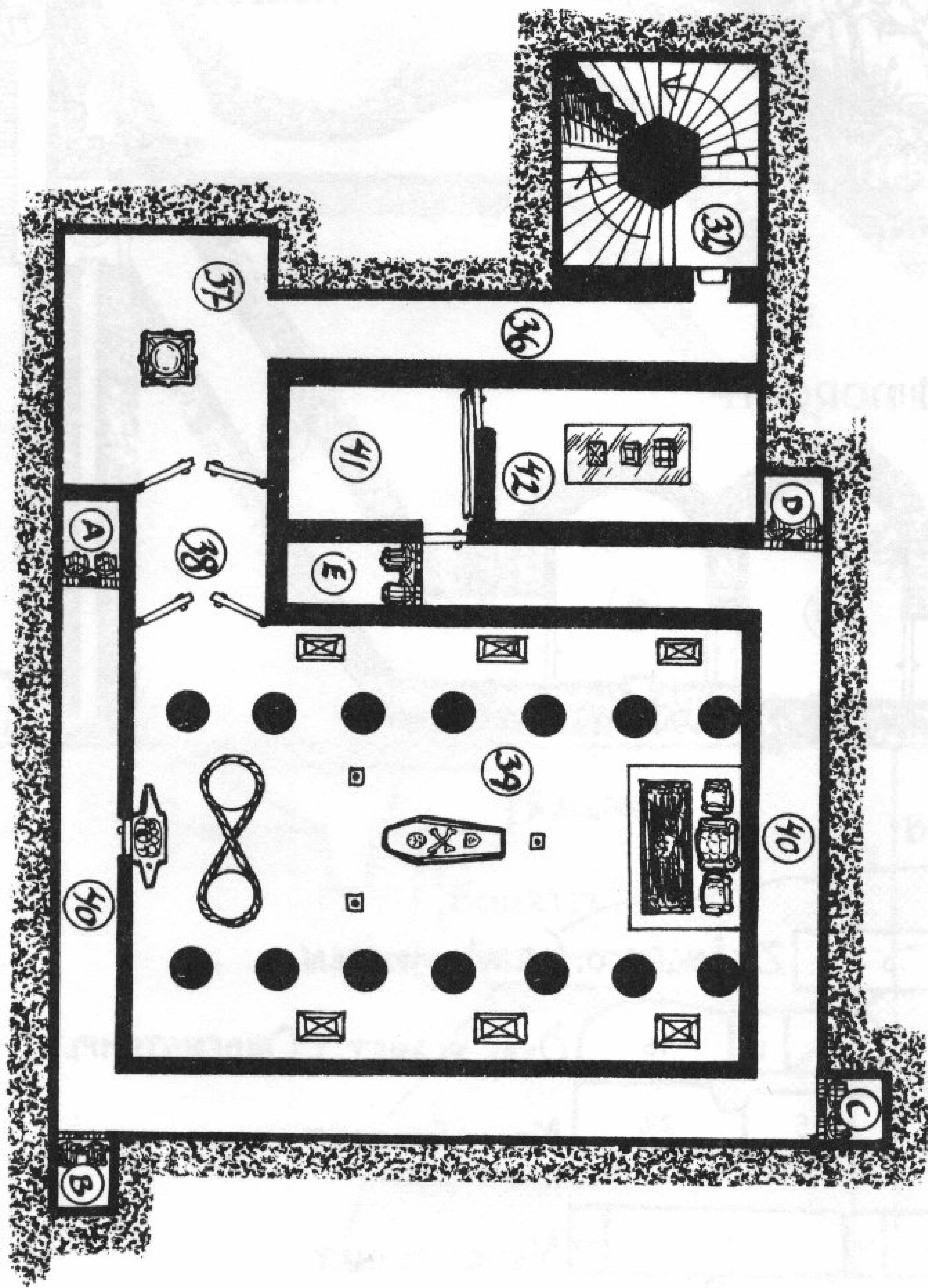
45

46

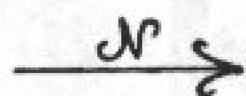
44

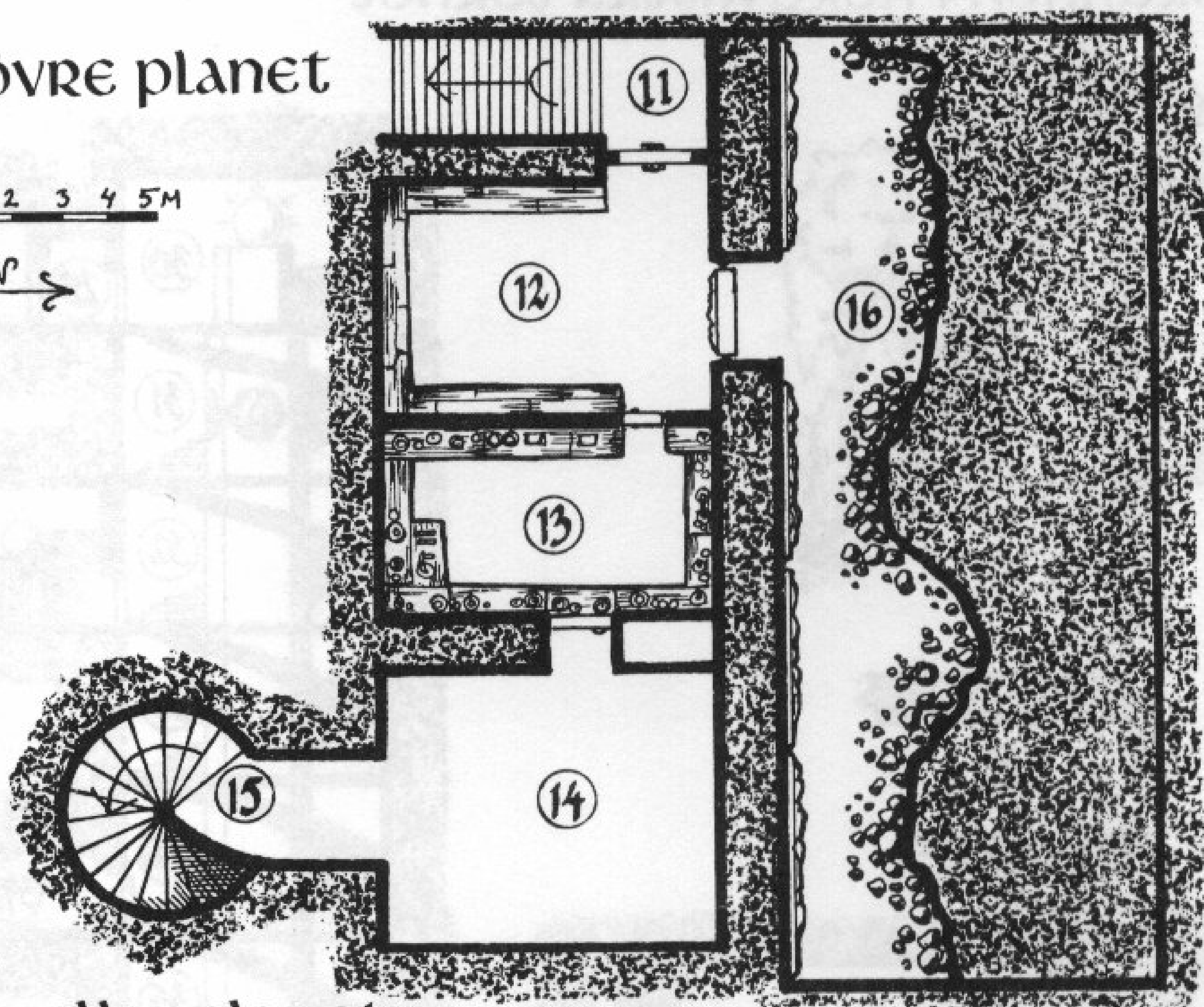


VII. nedre planet



IV. Övre planet

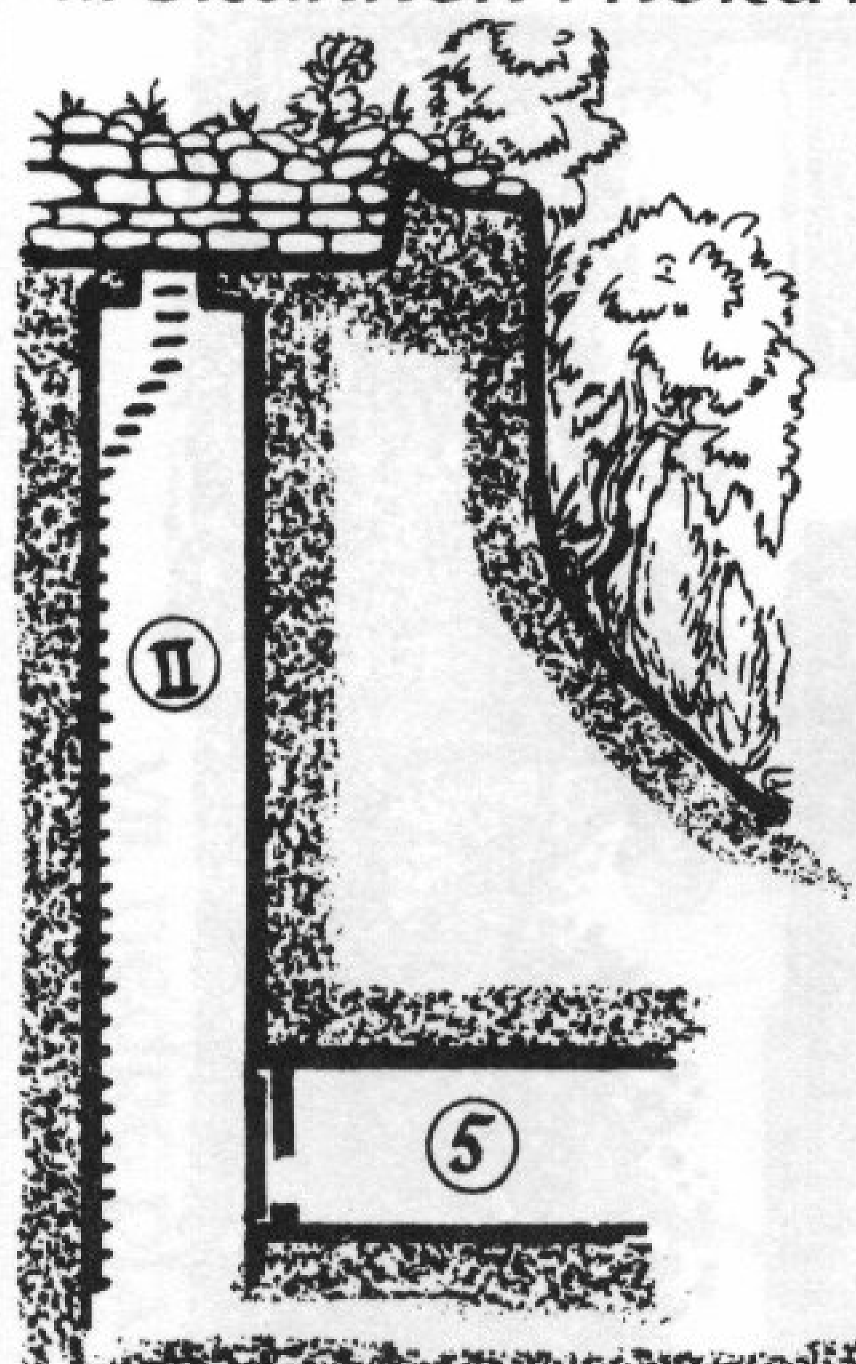


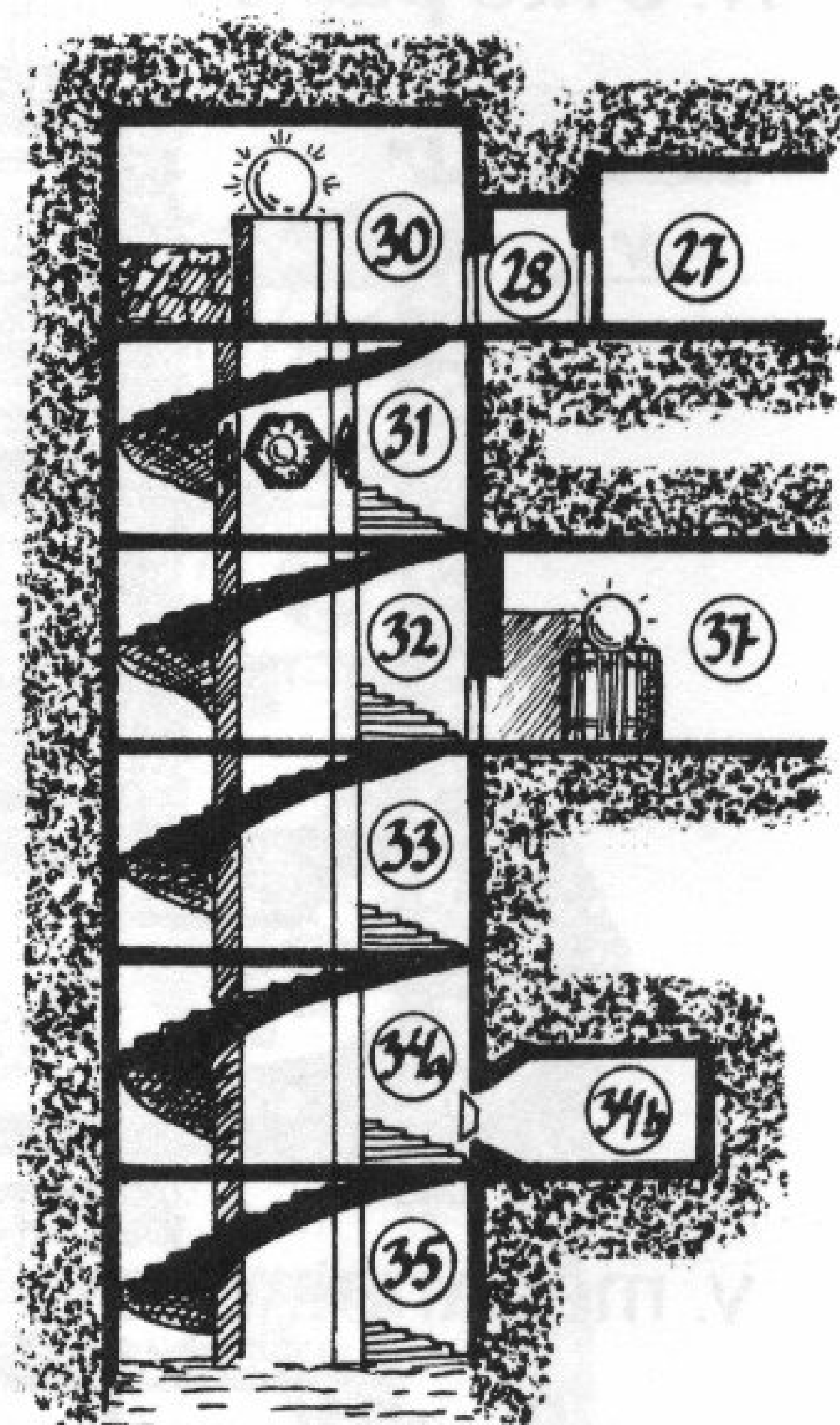


V. Mellanplanet

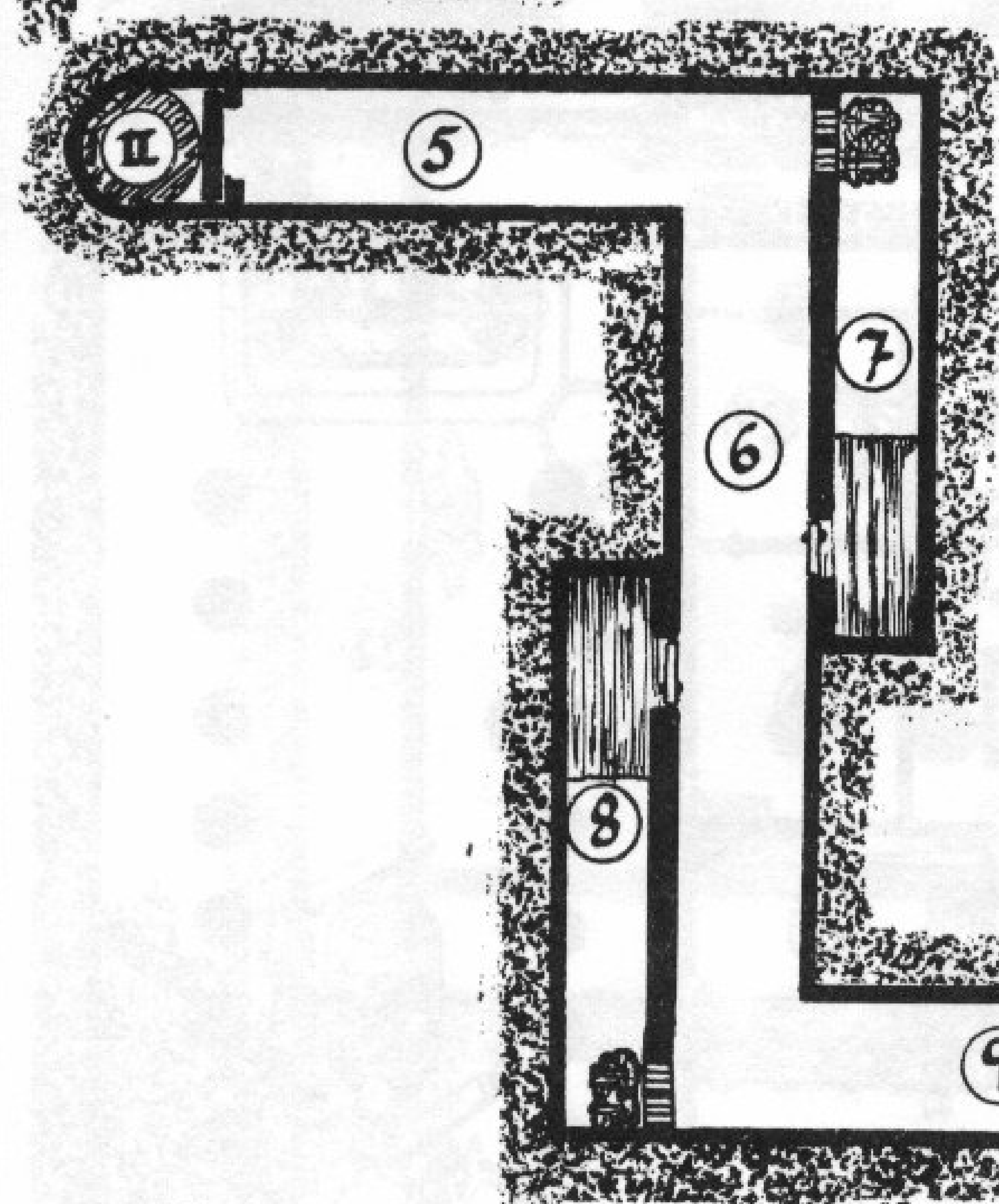
F
E
A
B
C
D
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

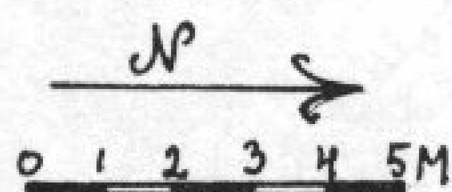
II. BRUNNEN I NORDVÄSTRA TORNET

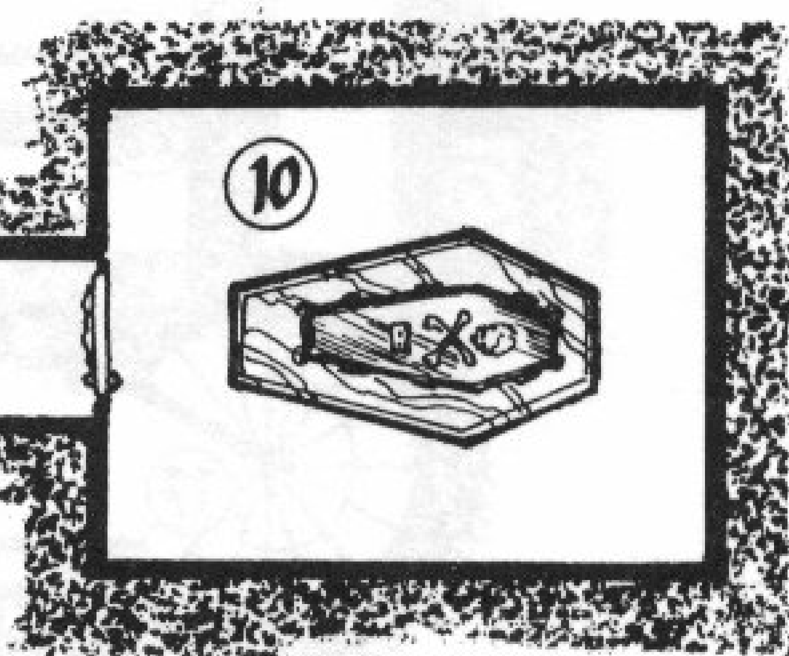




VI. VATTENTRAPPAN







III. Z-GÅNGEN OCH GRAVKAMMAREN


ÄVENTYRSSPEL
02-304

typiska ointelligenta varelser

Djur	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	SB	KP	Förfl.	Skydd	Vapen	Färdigheter
Babian	14	7	11	17	6	11	—	9	L14,S3	—	1 Bett (11, 1T6)	Smyga 14, Uppt. fara 14, Hoppa 18, Klättra 18, Simma B3
Drinn	17	17	11	18	5	11	1T4	14	L24, S6	6/1	2 Bakhovar (10, 1T4) 1 Svanssnärt (10, 1T8) 1 Bett (12, 1T8)	Gömma sig 13, Lyssna 15, Hoppa 13, Smyga 10, Simma B3, Upptäcka fara 13.
Flodhäst	34	34	20	11	5	11	2T6	27	L16, S5	5 p	1 Bett (14, 1T8)	Upptäcka fara 11
Giftorm#	5	2	7	17	4	13	—	5	L8, S1	—	1 Bett (9, 1T4+gift)	Spåra 10, Kamouflage 14
Hjort	20	23	13	11	5	11	1T6	18	L20, S8	1 p	1 Stångning (7, 1T6) 2 Klövar (11, 1T6)	Upptäcka fara 12
Krokodil	38	38	13	7	4	11	2T6	26	L6, S10	6 p	1 Bett (14 1T8) 1 Svanssnärt (12, 1T4)	
Niding	50	40	20	16	4	12	3T6	30	S30	5p	1 Bett (18, 1T8)	Spåra 15
Panter	17	9	11	22	5	11	—	10	L16, S4	1 p	2 Klor (13, 1T6) 1 Bett (13, 1T8)	Hoppa 15, Klättra 15, Smyga 15
Skorpion	1	0	1	17	1	1	—	1	L2	—	1 Stick (18, gift†)	
Slemvarelse	28	28	14	4	3	7	1T10	21	L4, S1	—	Se beskrivning	Spåra 15
Spindel	1	0	1	17	1	1	—	1	L2	—	1 Stick (19, gift†)	
Spottorm#	11	3	7	17	4	13	—	5	L8, S1	—	1 Bett (9, 1T4 + gift) 1 Spottattack (8, gift)	Kamouflage 16, Spåra 10
Stryporm#	23	18	11	15	4	15	1T6	15	L8, S1	1 p	1 Kram (11, 1T8)	Smyga 16, Kamouflage 16
Tiger	29	20	14	16	5	11	1T6	17	L16, S4	2 p	2 Klor (14, 1T6) 1 Bett (14, 1T8)	Hoppa 15, Klättra 15, Smyga 15, Kamouflage 10
Träskbjörn	29	29	11	19	5	11	1T10	20	L12, S4	3 p	1 Bett (13, 1T8) 2 Klor (13, 1T8) 1 Kram*	Klättra 4, Spåra 13
Träskvarg	11	6	14	16	5	11	—	10	L16, S3	1 p	1 Bett (10, 1T8)	Spåra 16, Kamouflage 9
Vampyr-fladdermus	9	7	9	17	5	11	—	10	F50, L1	—	1 Bett (special)	Spåra 15, Finna dolda ting 15
Vattenbuffel	42	32	16	9	4	11	2T6	24	L14, S3	2 p	1 Stångning (11, 1T6)	Upptäcka fara 12
Örn	9	7	9	17	5	11	—	8	F50, L2	1 p	2 Klor (10, 1T6) 1 Bett (6,1T6)	Finna dolda ting 15

#Det finns otaliga ormarter i träsket. En del är bjärt mönstrade och har då inte färdigheten Kamouflage.

Giftorm: Skillnaden i giftstyrka mellan de olika arterna är mycket stor, från 5 till 20, och SL får avgöra vad som är passande.

Stryporm: Om kramattacken träffar en gång är offret fullständigt insnärjt av ormen. Om offret lyckas med ett svårt SMI-kast har han dock vapenarmen fri. Varje SR måste offret lyckas med ett FYS-kast för att inte svimma av syrebrist. Endast metallrustningar skyddar mot kramattacken, som riktas mot bröstkorgen.

Spottorm: Giftet i spottet och i bettet har styrka 6. Varelsen angriper gärna genom att spotta mot offrets ögon. Ormens chans att träffa minskar med 2 för varje meter ökat avstånd. Om attacken lyckas innebär det att denna har träffat. Offret blir omedelbart förblindat och om giftet inte sköljs ur ögonen inom 2 SR blir blindheten permanent. Om giftet missar ögonen kan det träffa andra punkter på kroppen och då ha normal giftverkan om det tränger in genom öppna sår. SL får bedöma vad som är förnuftigt eller inte.

*Om björnen träffar samma mål med båda klorna under en SR har den lyckats med en björnkram. Nästa SR och vidare till greppet bryts lyckas björnen automatiskt med sin kramattack (skada 2T8+SB) och har CL 19 för att träffa med sitt bett. För att bryta sig ur greppet måste offret med sin STY övervinna björnens på motståndstabellen.

†Om sticket träffar, slå 1T10. Om tärningsresultatet är högre än absorberingen hos offrets rustning eller skydd har sticket trängt igenom, och giftet injiceras i kroppen. Skorpiongift har styrka 10 och spindelgift styrka 8.

Marsklandet

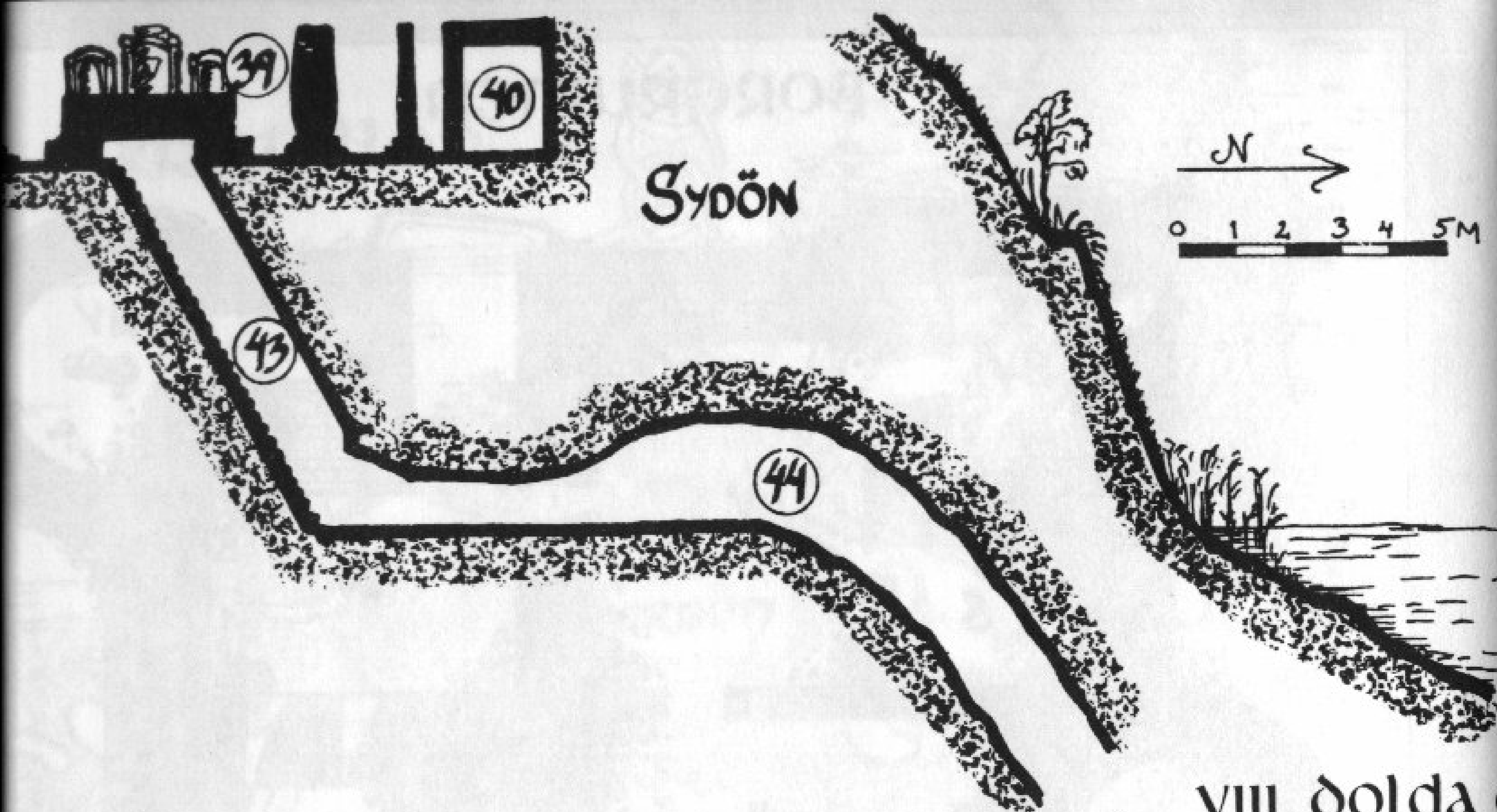


47
50
51
52
53
49
46
48
Kristallön 44
45
21
Magiakademin 20
54
19
18
55
39
37
40
41
42
Tempelön 36
Najaderna 10
5 Drakön
11
38
35
28
17
6
43
34
Övergivna Borgen 31
32
27
Alvön 22
16
7 Vargön
9
8
4 Tigerön
3
12
15
1
2
30
33
Handelsstation 29
26
25
14
13

SanBudHim
c:a 12km

0 500 1000M

Land Vatten Vass Gyttja



VIII. Dolda gången till Nordön

